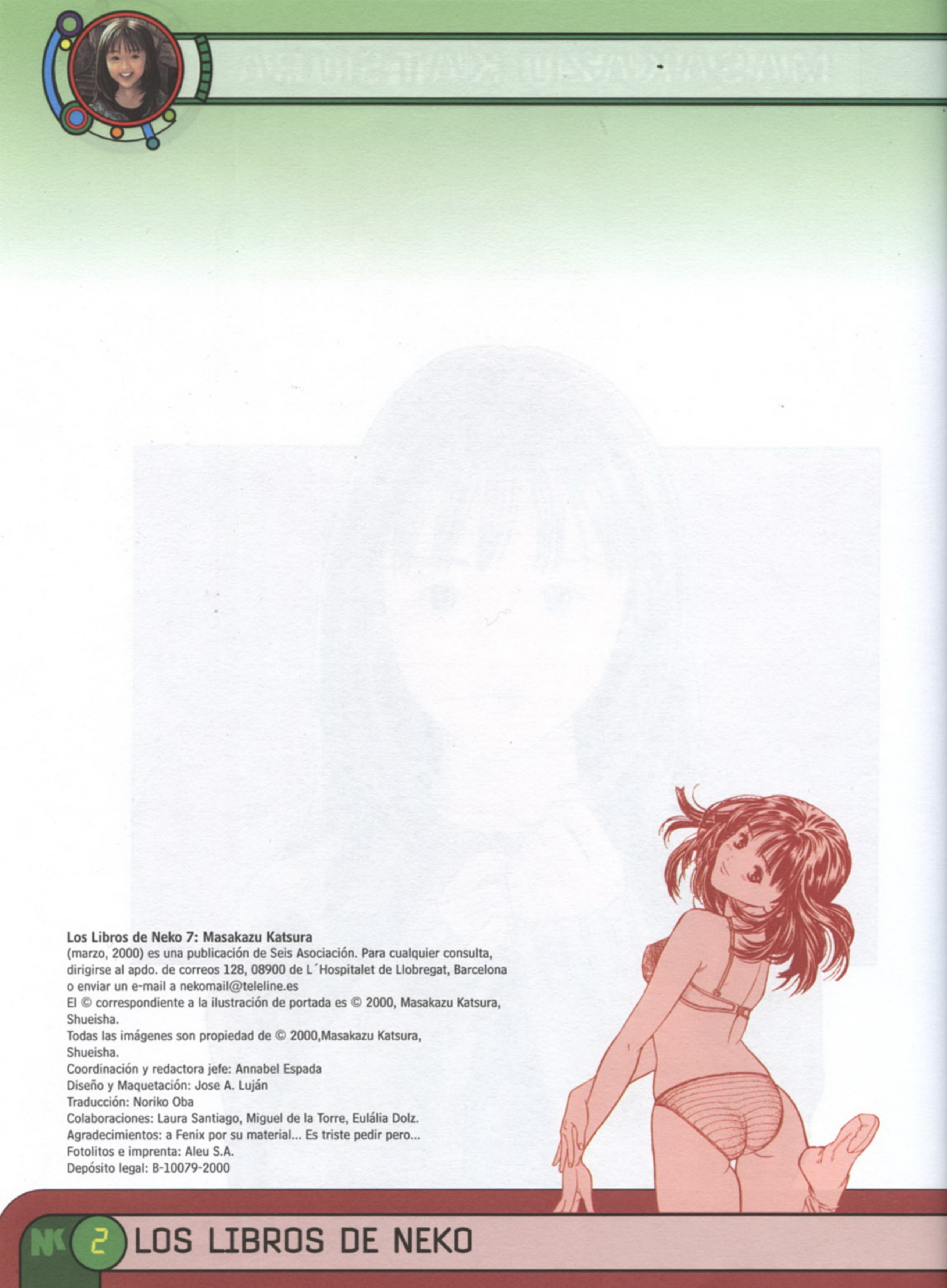
seis 6 asociación

MASAKAZU KATSURA

Los Libros de Neko

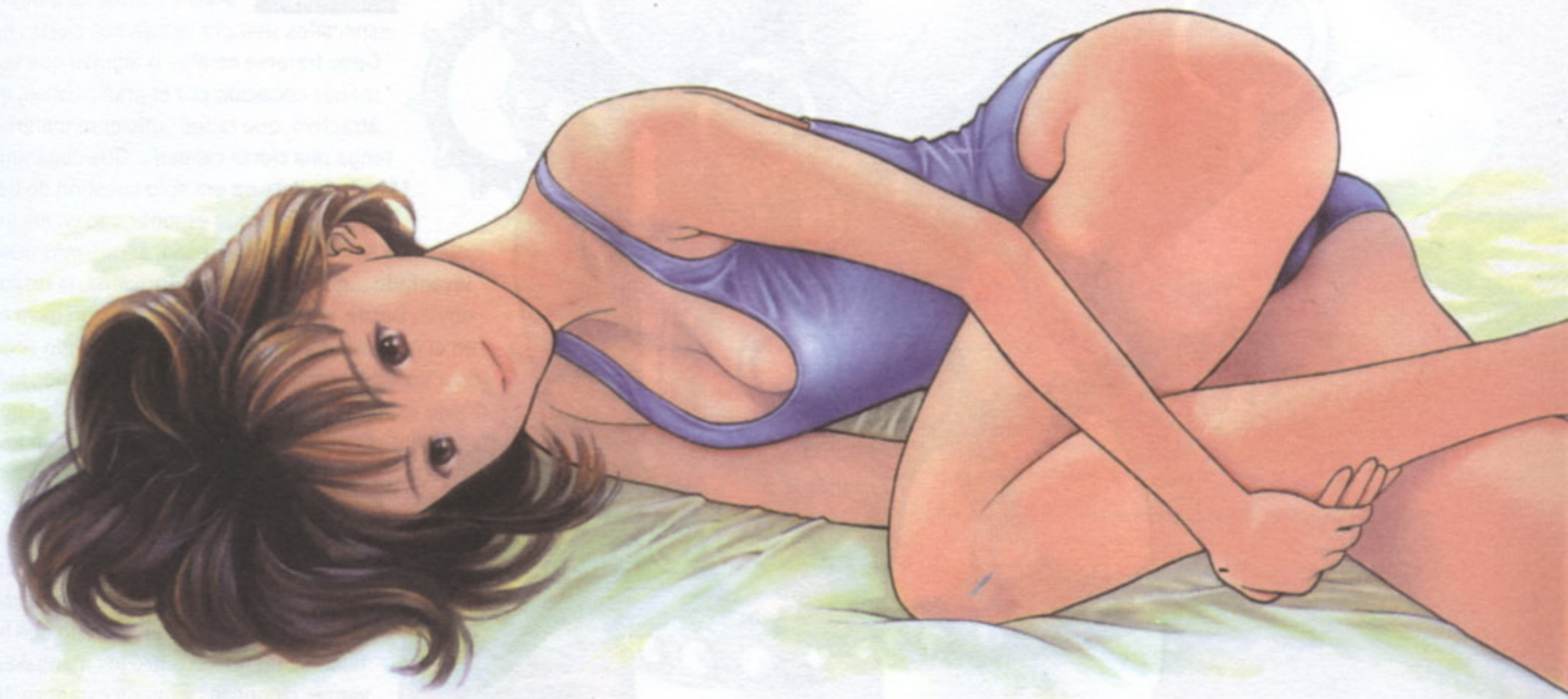
MASAKAZU KATSURA



Los Libros de Neko 7: Masakazu Katsura
(marzo, 2000) es una publicación de Seis Asociación. Para cualquier consulta, dirigirse al apdo. de correos 128, 08900 de L´Hospitalet de Llobregat, Barcelona o enviar un e-mail a nekomail@teleline.es
El © correspondiente a la ilustración de portada es © 2000, Masakazu Katsura, Shueisha.
Todas las imágenes son propiedad de © 2000,Masakazu Katsura, Shueisha.
Coordinación y redactora jefe: Annabel Espada
Diseño y Maquetación: Jose A. Luján
Traducción: Noriko Oba
Colaboraciones: Laura Santiago, Miguel de la Torre, Eulália Dolz.
Agradecimientos: a Fenix por su material... Es triste pedir pero...
Fotolitos e imprenta: Aleu S.A.
Depósito legal: B-10079-2000

INDICE

INTRODUCCION 4
MASAKAZU KATSURA 5
KATSURA COLLECTION 9
WINGMAN 12
CHOKIDOUNI VANDER 16
PRESENT FROM LEMON 18
VIDEO GIRL AI 22
VIDEO GIRL LEN 31
V.G. AI, LA OVA 33
DNA² 36
SHADOW LADY 44
ZETMAN 48
R'S 51
VARIOS 60
MULTIMEDIA 63



INTRODUCCION

A la hora de escoger un manga o un autor para nuestros especiales siempre barajamos ciertas opciones. Debe tratarse de algo o alguien que sea más o menos conocido por el gran público, que sea atractivo, que tenga suficiente material, que tenga una cierta calidad... Que llegáramos a Masakazu Katsura era sólo cuestión de tiempo.

Porque si hay que escoger uno de los mangakas que más ha vendido en España, el que más pasiones ha levantado ...que no sea Akira Toriyama, la respuesta es obvia. Desde *Video Girl Ai*, la obra que lo dio a conocer en el mercado nacional, Katsura ha seguido enganchando a los otakus con una buena dosis de amor, humor, dibujo espectacular y hermosas protagonista femeninas de turgentes curvas que a bien seguro pueblan los sueños de muchos de vosotros.

Pero Katsura no sólo ha dibujado *Video Girl Ai*, *DNA²* o *I"s*, sino que en su haber tiene historias cortas de lo más interesantes, mangas anteriores, diseños, videojuegos y una personalidad por descubrir. Un autor muy dotado que ha sabido hacerse un hueco entre los mangakas superventas japoneses y puede estar orgulloso de ser el autor de una de las mejores historias de amor jamás contadas.

MASAKAZU KATSURA

DESCUBRAMOS AL AUTOR

A veces es curioso como alguien se dedica a una profesión. Los hay que desde siempre han soñado con dedicarse a algo, mangakas que desde muy pequeños dibujaban en cualquier papel que tuvieran por delante. Pero hay otros que acaban en esto del manga por las casualidades o coincidencias más curiosas.

Sin ir más lejos, Masakazu Katsura. Cuando estaba en el instituto quería comprarse un equipo de música, un Technics V55 que costaba medio millón de yenes, y como no le salían las cuentas descubrió que el premio para el ganador del Premio Tezuka era exactamente esa cantidad. Así que ni corto ni perezoso decidió que iba a ganar el premio para poder escuchar sus discos favoritos, porque creía que eso del manga no era para tanto, y además tenía amigos aficionados al tema. Evidentemente no ganó, sino que tuvo que esperar tres años más para ganar el premio y hacerse con el equipo, aunque para aquel entonces la fiebre del manga ya corría por sus venas y no podía dejar de dibujar...

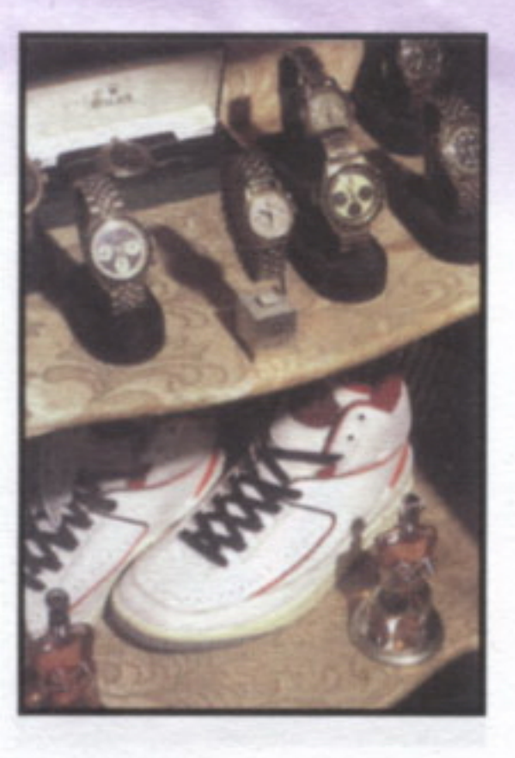
Su debut fue *Tsubasa*, una historia sobre un androide muy particular de temática algo alejada de lo que hace actualmente. Lo curioso del caso es que su segundo manga, *Tekosei wa hensoosei* también ganó un premio, lo que le permitió seguir dibujando algo más tranquilo siguiendo los consejos de su editor, Kazuhiko Torishima, el mismo que aconsejó a Toriyama en *Dr. Slump* y fue inmortalizado como profesor Mashirito, el rival de Slump en la serie.

Estaba dispuesto a hacer manga de ciencia ficción, pero siguiendo el consejo de unos amigos probó con la comedia romántica y ganó su segundo premio Tezuka, así que se dio cuenta de cuál era su estilo.

Wingman es una curiosa prueba de sus sentimientos. Katsura siempre se ha sentido atraído por la ciencia ficción y los superhéroes, es bien sabida su debilidad por *Batman*, y la verdad es que confiesa que si incluía elementos de comedia romántica en sus obras era por consejo de su editor, ya que era un tema que no le interesaba en absoluto. *Wingman* es algo así, una historia sentai de ciencia ficción y acción que en principio no tiene mucho amor, pero que fue su primera serie larga, nada más y nada menos que 13 tomos. Según confiesa, esta primera serie larga se le hizo muy cuesta arriba porque él debía hacer todo el trabajo y esperaba que se cancelara pronto para poder descansar. Todo un tipo.

Tras algunas historias como *Present from Lemon* y *Vander*, Katsura hizo caso a su editor y dibujó a la chica que quería dibujar, Haruno, la protagonista de su primer coqueteo con las Video Girls. Torishima le dijo que hiciera una historia de amor, del Amor con mayúsculas, y de esa aparentemente simple idea creó el manga que le llevó a la fama. En principio Haruno no debía aparecer de un vídeo, sino de una revista porno, pero ya se sabe cómo son las cosas, la idea no acabó de gustar y se decantaron

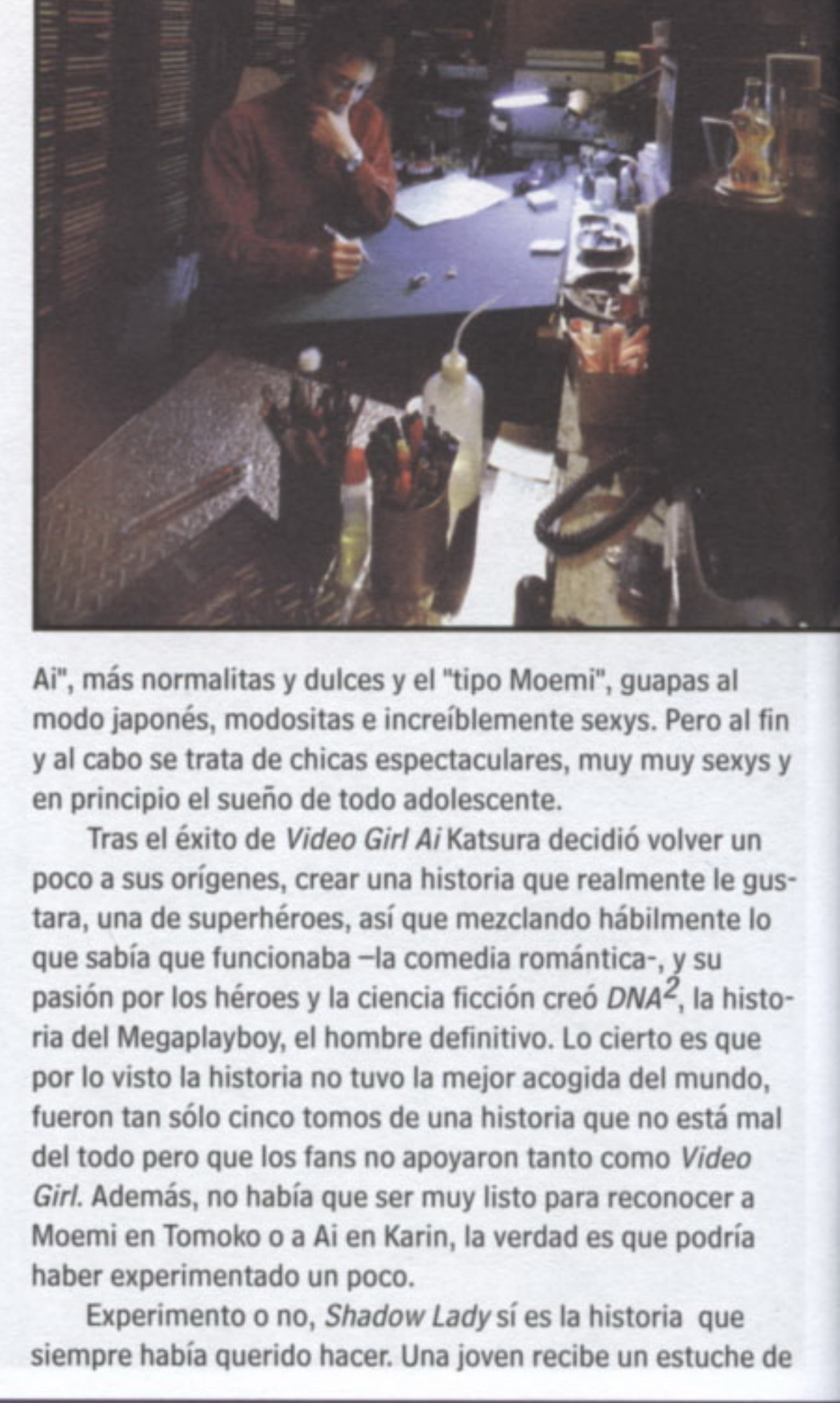
Un par de imágenes del autor, una junto a su héroes Batman, o al menos junto a su carísimo traje. Abajo, algunos de los materiales que utiliza para dibujar sus mangas.



por una cinta erótica alquilada en el Gokuraku.

Katsura confiesa que cuando creó *Video Girl Ai* no le interesaban las historias de amor ordinarias, así que desde un principio decidió dibujar algo diferente. Intentó que la historia fuera lo más realista posible, y según sus propias palabras decidió que los desnudos no eran realistas –es decir, que normalmente los jóvenes de esa edad no se desnudan, sino que las escenas se podrían calificar de eróticas.

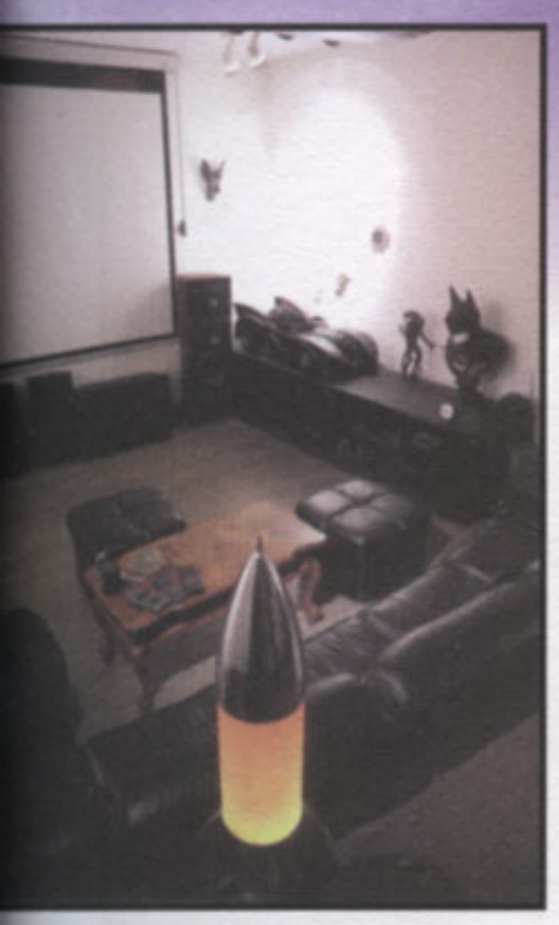
Uno de los puntos de la polémica. Porque algunos acusan a Katsura de vender sus obras utilizando el cuerpo femenino, creando a protagonistas adorables y muy sexys que no tienen ningún problema en enseñar sus encantos aunque sólo sea en las calenturientas mentes de los protagonistas masculinos. Hay un par de arquetipos en sus obras, las chicas "tipo



Ai", más normalitas y dulces y el "tipo Moemi", guapas al modo japonés, modositas e increíblemente sexys. Pero al fin y al cabo se trata de chicas espectaculares, muy muy sexys y en principio el sueño de todo adolescente.

Tras el éxito de *Video Girl Ai* Katsura decidió volver un poco a sus orígenes, crear una historia que realmente le gustara, una de superhéroes, así que mezclando hábilmente lo que sabía que funcionaba –la comedia romántica-, y su pasión por los héroes y la ciencia ficción creó *DNA²*, la historia del Megaplayboy, el hombre definitivo. Lo cierto es que por lo visto la historia no tuvo la mejor acogida del mundo, fueron tan sólo cinco tomos de una historia que no está mal del todo pero que los fans no apoyaron tanto como *Video Girl*. Además, no había que ser muy listo para reconocer a Moemi en Tomoko o a Ai en Karin, la verdad es que podría haber experimentado un poco.

Experimento o no, *Shadow Lady* sí es la historia que siempre había querido hacer. Una joven recibe un estuche de



maquillaje que le permite transformarse en la ladrona Shadow Lady, su faceta oculta, y que le hace olvidar por unas horas su timidez. Las tres versiones de la serie en esencia son iguales, salvo pequeños detalles de edad y cierta confusión con los nombres, pero se nota que es el tipo de historia que Katsura adoraría hacer... si le dejaran.

Zetman es su aproximación más clara a su cómic favorito, *Batman*. Según comenta en la entrevista de su libro de ilustraciones, se le ocurrió en un atasco de tráfico con ciertos problemas con el conductor que le precedía. Dice que se sintió tan furioso que descubrió su lado "salvaje", y de ahí la idea de un hombre que fuera poseído por su lado más oscuro y se dedicara a imponer su ley, algo así como *Un día de furia*, de Michael Douglas.

Ahora está muy absorbido con *I"s*, su última obra, y confiesa que le encanta aprovecharse de los malentendido que se provocan entre los protagonistas y la falta de confianza del protagonista masculino. Su mayor problema son los nombres de los personajes, y que, como todos

Sobre estas líneas, otra muestra de su pasión por Batman. Abajo, una ilustración de la última entrega del hombre murciélago.Abajo, colaboraciones de sus amigos, una del autor de *Explorer Woman Ray* y cómo no, una Shadow Lady surgida de los lápices de Toriyama.

sospechábamos, tiene muchas revistas de chicas para poder dibujar a esas protagonistas tan reales. Increíblemente, su personaje favorito es Ami, de *DNA²*, porque le traspasó muchos pensamientos y sentimientos personales, seguida de Ai, por su personalidad y luego, cómo no, Zetman, que por algo es su Batman particular...

Confiesa entre risas que su amigo Toriyama no entiende sus mangas de amor, y que no influencia mucho a sus otros amigos, que al fin y al cabo son profesionales serios, todo eso según sus propias palabras. Leyendo esto tal vez no sea tan extraño que la ilustración que Toriyama le hizo para su *4C* fuera *Shadow Lady* y no *DNA²*, por ejemplo, donde Katsura homenajeaba a los saiyanos con la poderosa versión de Junta Megaplayboy, con pelo de punta y rayos incluidos.

Katsura no es en absoluto como muchos esperan. Viendo sus obras puede parecer casi un misógino, en busca de la mujer perfecta, una autor algo pedante que dibuja lo que su descerebrado público quiere. Pero no, nos encontramos con un fan de *Batman* y un tipo normal, que por cosas de la vida ha acabado dibujando manga e intenta hacerlo lo mejor posible, experimentando en cada obra e intentando mejorar día a día. Un hombre tranquilo, que sabe encontrar el equilibrio entre lo que se vende y lo que realmente quiere dibujar y que no tiene ningún problema en burlarse de sí mismo. Un tipo simpático, vamos.

MASAKAZU COLLECTION

LOS ORIGENES

No hay nada como ser un autor de éxito para que tus primeros trabajos salgan a la luz. Ha pasado con Toriyama, con Rumiko Takahashi y también, cómo no, con Masakazu Katsura, y es que este hombre vale su peso en oro. Hay dos volúmenes con sus historias cortas, que abarcan el período "antes de *Video Girl Ai*", en los que podemos apreciar la evolución del autor así como primeros ensayos para llegar a lo que ha sido: el rey de la comedia romántica.

La bonita edición de lujo de estas historias cortas, al menos el primer volumen...

CHIISANA AKARI

Esta bonita y delicada historia es un extra en el trabajo de este autor. Se trata de una historia casi muda, realizada íntegramente en acuarelas y tonos pastel, lo que la convierte en un trabajo delicioso. Cuenta la historia de una trapecista que trabaja en un circo y que sueña con conseguir la fama. Su único apoyo es un payaso que intenta animarla y le regala el muñequito de un Pierrot para consolarla tras tener que dejar el circo y perder a su novio. Ella se convierte en una trapecista famosa e incluso acaba casándose, y descubre que en realidad, su marido es su payaso...

Esta historia, además, está incluida en el libro de ilustraciones del autor, el *4C*.

NATSU NO SUZUMI y AKI NO SUZUMI

Es una de las primeras historias del autor, y eso se nota en su estilo algo pobre y casi desconocido. Suzumi es una estudiante de instituto enamorada de un compañero de clase, Watanabe, y sus intentos de que se fije en ella, aconsejada por su amiga Maki. Sus intentos de seducción se van al agua porque descubre que Watanabe está enamorado de su amiga Maki...

Suzumi en otoño es la segunda parte de la historia anterior, donde nuestra protagonista ha superado en el tiempo récord de dos semanas su amor por Watanabe tras encontrarse a su antiguo amor, Togashira, y además éste le ha pedido que salgan juntos. Suzumi no cabe en sí de la felicidad, Togashira promete asistir a una obra de teatro que ella protagoniza, pero se presenta con otra así que, ni corta ni perezosa, Suzumi baja de escenario y le da un bofetón.

Esta última historia sobre Suzumi demuestra que el

Las primeras ilustraciones de Katsura no son las má originales del mundo pero tienen su aquél.

autor, más o menos, intenta que sus protagonistas femeninas sean lo más reales posibles... Es una historia simpática.

TENKOSEI WA HENSOSEI

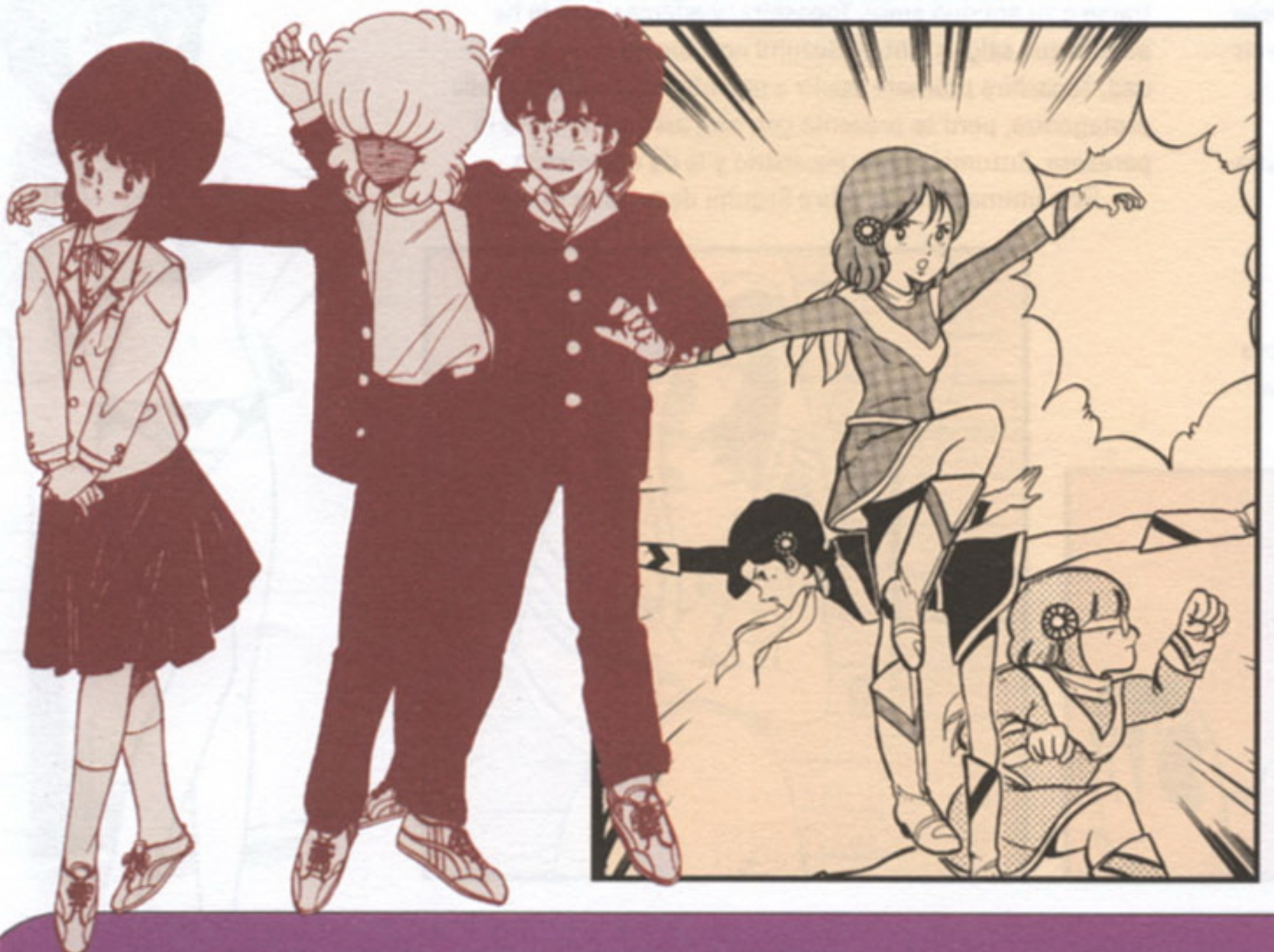
Otra de las primeras historias de Katsura es la de un chico que no se atreve a confesarle su amor a una nueva compañera de clase, y ya no sabe qué hacer hasta que tiene una "idea genial": se hará pasar por un nuevo compañero de clase, recién trasladado, y así podrá acercarse a ella. Y lo logra, incluso salen juntos, pero al día siguiente ella pide hablar con él a solas y le confiesa que, en realidad, le gustaba más el otro chico, con lo que nuestro protagonista alucina. Ese mismo día, jugando a fútbol, se descubre su truco y la chica le da tal bofetada que no puede ni levantarse del suelo. Pero al día siguiente, enmascarada, le da una carta de amor...

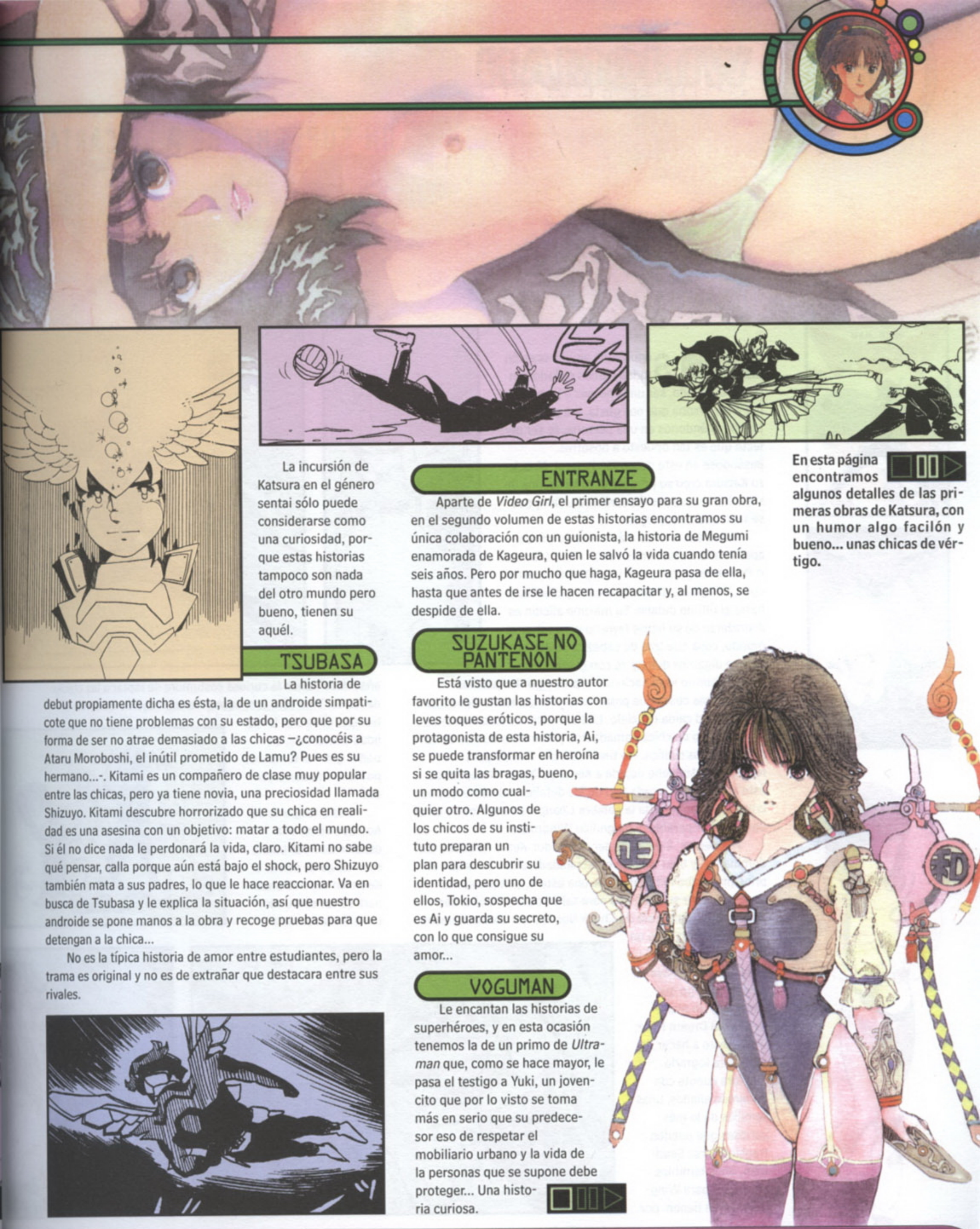
Es una historia muy simpática, que logró uno de los premios Tezuka que posee en autor, y es que tiene su gracia...

GAKUEN BUNTAI ∃ PAROKAN

Estas dos historias son una parodia del género sentai, las típicas historias tipo *Power Rangers*. Las dos tramas son sencillas: en la primera el instituto está en manos de unos tipos llamados Red, Blue, Yellow y Pink que se dedican a aterrorizar a los estudiantes hasta que tres amigas deciden formar otro grupo y derrotarles en unas estrambóticas peleas.

La segunda historia es más de lo mismo, pero en esta ocasión pro culpa suya: son tan estrictas combatiendo el mal que son peligrosas para el resto del mundo, así que se forma otro grupo de profesores que las controla y al que acaban derrotando.





La incursión de Katsura en el género sentai sólo puede considerarse como una curiosidad, porque estas historias tampoco son nada del otro mundo pero bueno, tienen su aquél.

TSUBASA

La historia de debut propiamente dicha es ésta, la de un androide simpaticote que no tiene problemas con su estado, pero que por su forma de ser no atrae demasiado a las chicas –¿conocéis a Ataru Moroboshi, el inútil prometido de Lamu? Pues es su hermano...-. Kitami es un compañero de clase muy popular entre las chicas, pero ya tiene novia, una preciosidad llamada Shizuyo. Kitami descubre horrorizado que su chica en realidad es una asesina con un objetivo: matar a todo el mundo. Si él no dice nada le perdonará la vida, claro. Kitami no sabe qué pensar, calla porque aún está bajo el shock, pero Shizuyo también mata a sus padres, lo que le hace reaccionar. Va en busca de Tsubasa y le explica la situación, así que nuestro androide se pone manos a la obra y recoge pruebas para que detengan a la chica...

No es la típica historia de amor entre estudiantes, pero la trama es original y no es de extrañar que destacara entre sus rivales.

ENTRANZE

Aparte de *Video Girl*, el primer ensayo para su gran obra, en el segundo volumen de estas historias encontramos su única colaboración con un guionista, la historia de Megumi enamorada de Kageura, quien le salvó la vida cuando tenía seis años. Pero por mucho que haga, Kageura pasa de ella, hasta que antes de irse le hacen recapacitar y, al menos, se despide de ella.

SUZUKASE NO PANTENON

Está visto que a nuestro autor favorito le gustan las historias con leves toques eróticos, porque la protagonista de esta historia, Ai, se puede transformar en heroína si se quita las bragas, bueno, un modo como cualquier otro. Algunos de los chicos de su instituto preparan un plan para descubrir su identidad, pero uno de ellos, Tokio, sospecha que es Ai y guarda su secreto, con lo que consigue su amor...

VOGUMAN

Le encantan las historias de superhéroes, y en esta ocasión tenemos la de un primo de *Ultraman* que, como se hace mayor, le pasa el testigo a Yuki, un jovencito que por lo visto se toma más en serio que su predecesor eso de respetar el mobiliario urbano y la vida de la personas que se supone debe proteger... Una historia curiosa.

En esta página encontramos algunos detalles de las primeras obras de Katsura, con un humor algo facilón y bueno... unas chicas de vértigo.

WINGMAN

UN SUPERHÉROE A LA CARTA

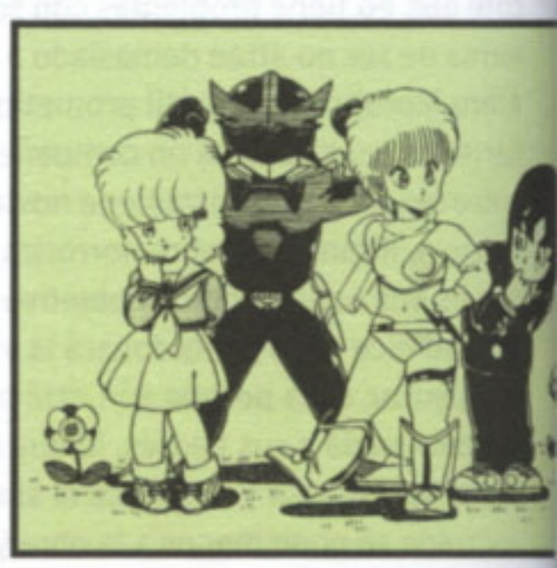
Seguro que alguna ocasión todos hemos soñado con salvar el mundo, ser unos héroes e impresionar a la persona que nos gusta. Y a poder ser, transformándonos en una persona, se ser perfecto que es tan opuesto a nosotros. Basándose en este deseo tan natural, Masakazu Katsura creó su primera obra larga, una de superhéroes, su pasión confesada. Tampoco se tuvo que ir muy lejos.

Kenta es un chico más o menos normal, apasionado de las series sentai –tipo *Ultraman o Power Rangers*-, y con un superhéroe particular, Wingman, al que ha creado y diseñado hasta el último detalle. Su máxima afición es disfrazarse de su héroe favorito para salvar el mundo, cosa que trae de cabeza a su profesora, que digamos que no ve con buenos ojos que su alumno vaya haciendo el primo por los pasillos.

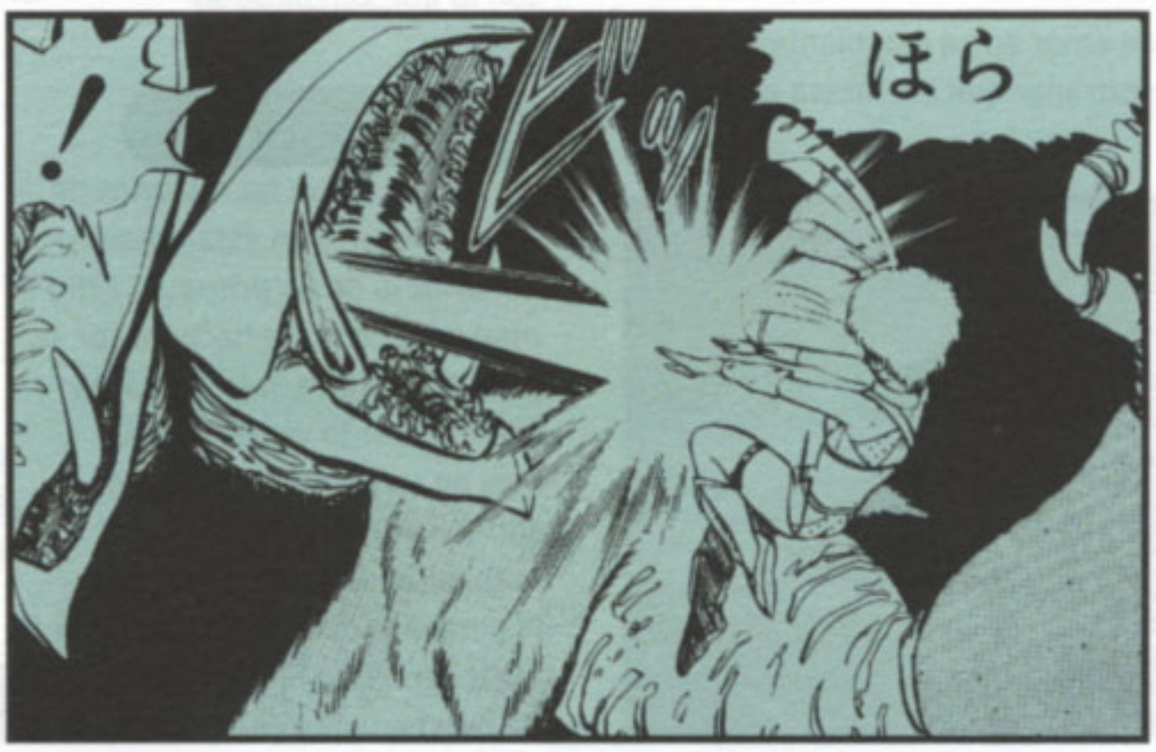
Por esas cosas que pasan en el manga, Kenta tiene una oportunidad caída del cielo. Literalmente. Se le cae encima un torbellino de chica llamada Aoi, provinente de otra dimensión, la de los sueños. No tienen mucho tiempo para reaccionar: Aoi debe dejarle a Kenta su Dream Note, donde éste anota todos y cada uno de los detalles del héroe que ha creado, y cuando grita la palabra *Change!* se transforma en el único, incomparable, y magnífico Wingman.

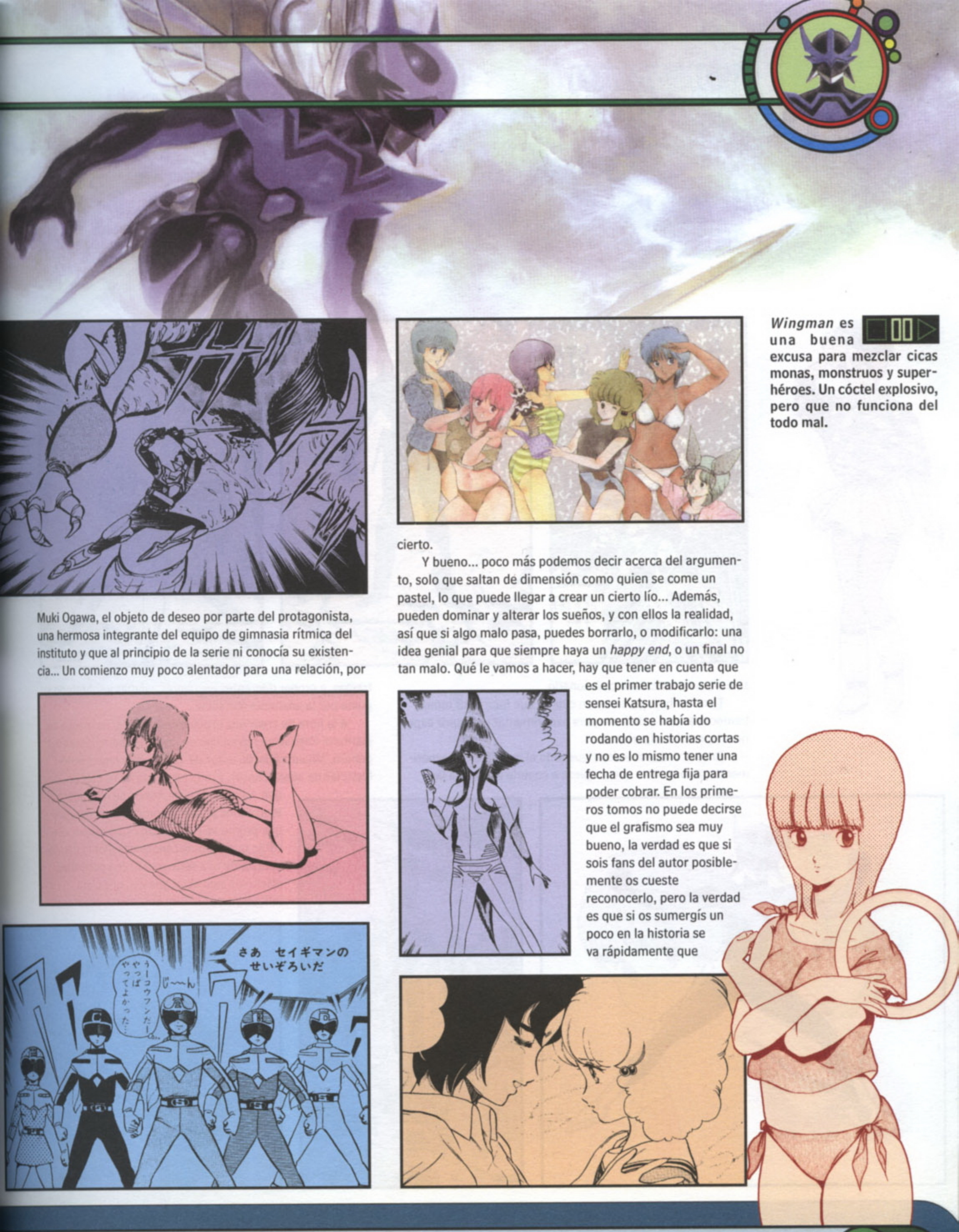
Problemas: a pesar de ser el creador, Kenta no acaba de dominar muy bien su otra personalidad, lo que hace que al principio reciba más palos que una estera, aunque eso le hace descubrir su habilidad para saltar de dimensión, dar unas patadas que ríete de Chuck Norris o dar diez puñetazos en un segundo. Todo un tipo. Y como suele pasar, para que haya emoción y algo que hacer, hay un malo detrás del Dream Note, y dispuesto a hacer de todo para lograrlo. Kitakura cuenta con poderoso aliados, unas semillas de lo más curiosas que pueden transformarse Seedman, unos temibles enemigos para Wingman, y que tienen por

añadidura tienen la curiosa costumbre de raptar a las chicas de Kenta. Y no sólo eso, poseen la habilidad de dominar el tiempo, controlar la realidad e invertirla, un poder que Aoi también posee en menor medida.



Y es que aparte de Aoi, que como una especie de hada buena se encarga de asistir a Kenta en sus misiones para salvar el mundo, también tenemos a

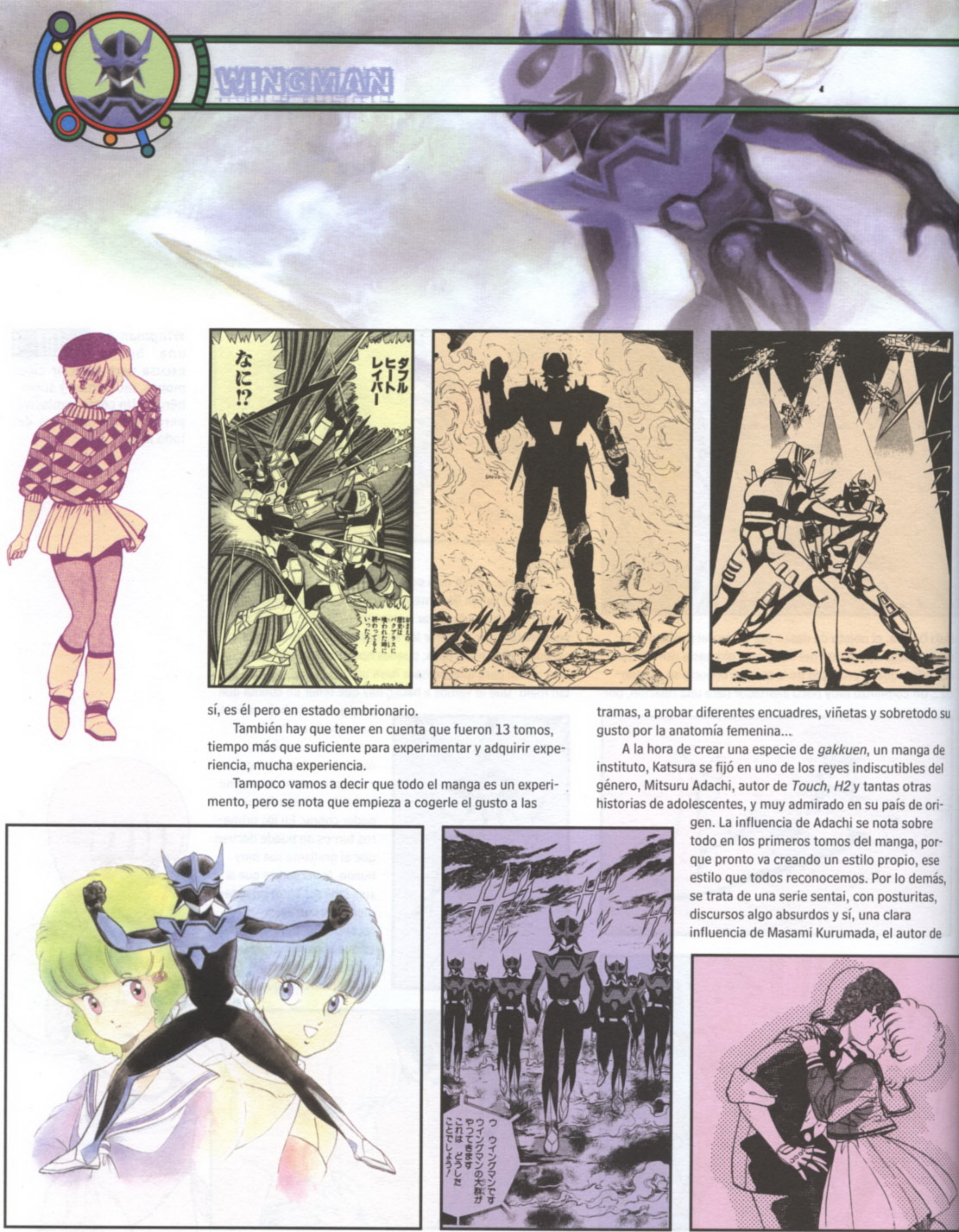




Wingman es una buena excusa para mezclar cicas monas, monstruos y superhéroes. Un cóctel explosivo, pero que no funciona del todo mal.

Muki Ogawa, el objeto de deseo por parte del protagonista, una hermosa integrante del equipo de gimnasia rítmica del instituto y que al principio de la serie ni conocía su existencia... Un comienzo muy poco alentador para una relación, por cierto.

Y bueno... poco más podemos decir acerca del argumento, solo que saltan de dimensión como quien se come un pastel, lo que puede llegar a crear un cierto lío... Además, pueden dominar y alterar los sueños, y con ellos la realidad, así que si algo malo pasa, puedes borrarlo, o modificarlo: una idea genial para que siempre haya un *happy end*, o un final no tan malo. Qué le vamos a hacer, hay que tener en cuenta que es el primer trabajo serie de sensei Katsura, hasta el momento se había ido rodando en historias cortas y no es lo mismo tener una fecha de entrega fija para poder cobrar. En los primeros tomos no puede decirse que el grafismo sea muy bueno, la verdad es que si sois fans del autor posiblemente os cueste reconocerlo, pero la verdad es que si os sumergís un poco en la historia se va rápidamente que



sí, es él pero en estado embrionario.

También hay que tener en cuenta que fueron 13 tomos, tiempo más que suficiente para experimentar y adquirir experiencia, mucha experiencia.

Tampoco vamos a decir que todo el manga es un experimento, pero se nota que empieza a cogerle el gusto a las tramas, a probar diferentes encuadres, viñetas y sobretodo su gusto por la anatomía femenina...

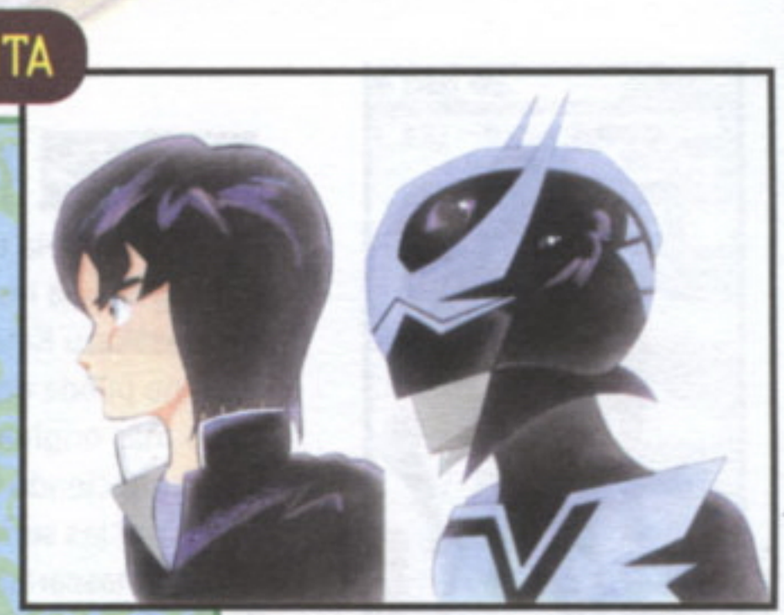
A la hora de crear una especie de *gakkuen*, un manga de instituto, Katsura se fijó en uno de los reyes indiscutibles del género, Mitsuru Adachi, autor de *Touch*, *H2* y tantas otras historias de adolescentes, y muy admirado en su país de origen. La influencia de Adachi se nota sobre todo en los primeros tomos del manga, porque pronto va creando un estilo propio, ese estilo que todos reconocemos. Por lo demás, se trata de una serie sentai, con posturitas, discursos algo absurdos y sí, una clara influencia de Masami Kurumada, el autor de

Los caballeros del Zodíaco: las chicas sólo sirven para ser raptadas y que él tenga salvarlas aún a riesgo de su vida, que es importante, y de su honor, que por lo visto esta por encima de lo primero y de la seguridad de la fémina...

No es lo mejor del mundo, pero en vista de la popularidad de Katsura en Francia ya ha sido editada, aunque tiene demasiados inconvenientes, como su longitud y el estado embrionario del dibujo, como para que la veamos algún día, la menos en papel. Ojalá me equivoque.

EL ANIME

Wingman tuvo éxito, al menos el suficiente para tentar a loas productores de serie de televisión para crear *Yume senshi Wingman*, 47 episodios dedicados a contar las aventuras de este guerrero tan particular. Como suele pasar en este tipo de adaptaciones hay ciertas diferencias, como que se ocupen más del mundo de los sueños, que se desarrollen más combates allí que en la Tierra, más acción... Vamos, lo habitual. Como cosa curiosa, Katsura es el cantante del opening, que bueno, no es muy habitual... No me imagino a Rumiko o a Toriyama haciendo lo mismo, pero será mejor no darles ideas...

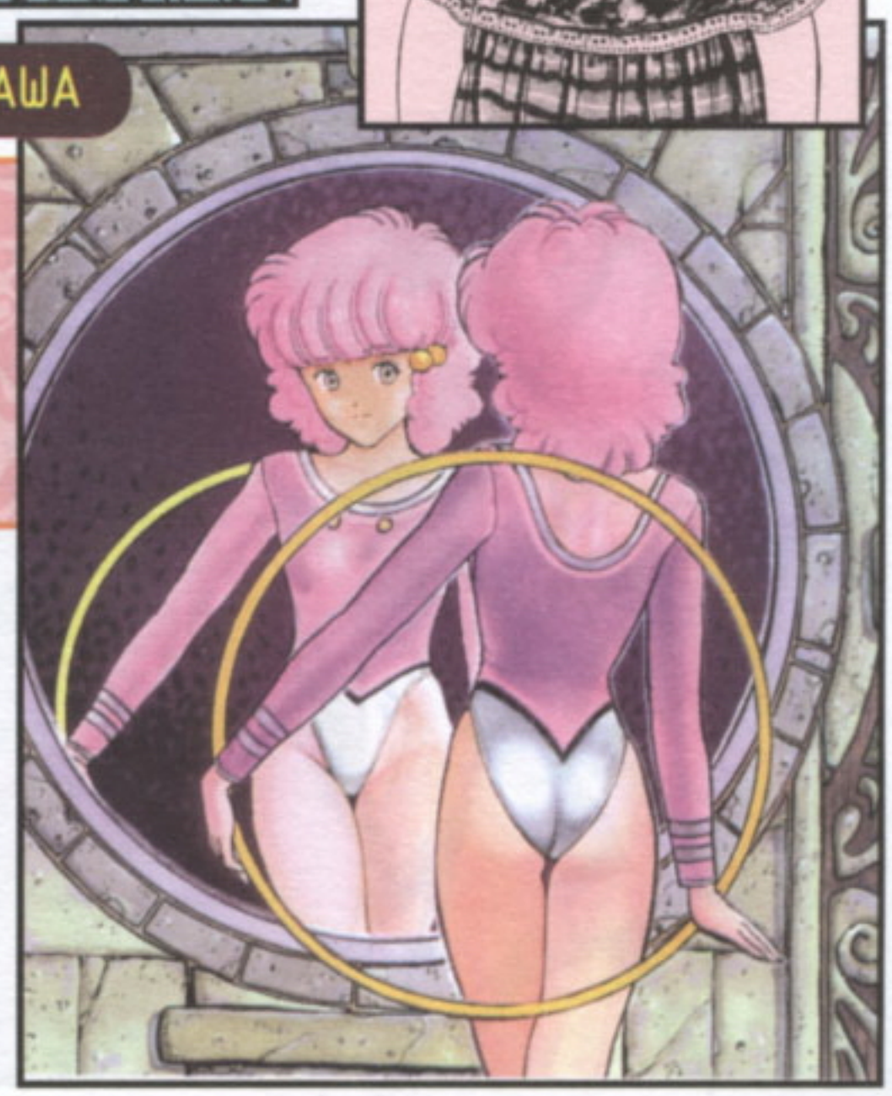


KENTA

Es un chico con dos pasiones: las series sentai y su compañera Muki. Por la segunda no puede hacer nada, sólo rezar para que se fije en él, y con la segunda ha hecho todo lo que está en su mano, diseñar al héroe perfecto. Tarea nada fácil que se pondrá aprueba cuando él sea el encargado de transformarse en Wingman.

MUKI OGAWA

Es la chica. Pertenece al club de gimnasia rítmica, y ni sabía de la existencia de Kenta hasta que, por ciertas circunstancias que incluye ser raptada dos de cada tres capítulos empieza a darse cuenta de que existe y está por ella. Pero tiene un curioso destino...



AOI

Viene de la dimensión de los sueños, y se ve obligada a dejarle a Kenta su Dream Note para que se transforme en Wingman e intente salvarla de Kitakura, el malo más malo de la serie, que quiere arrebatarle su cuaderno de sueños. Posee ciertos poderes, como invertir la realidad.

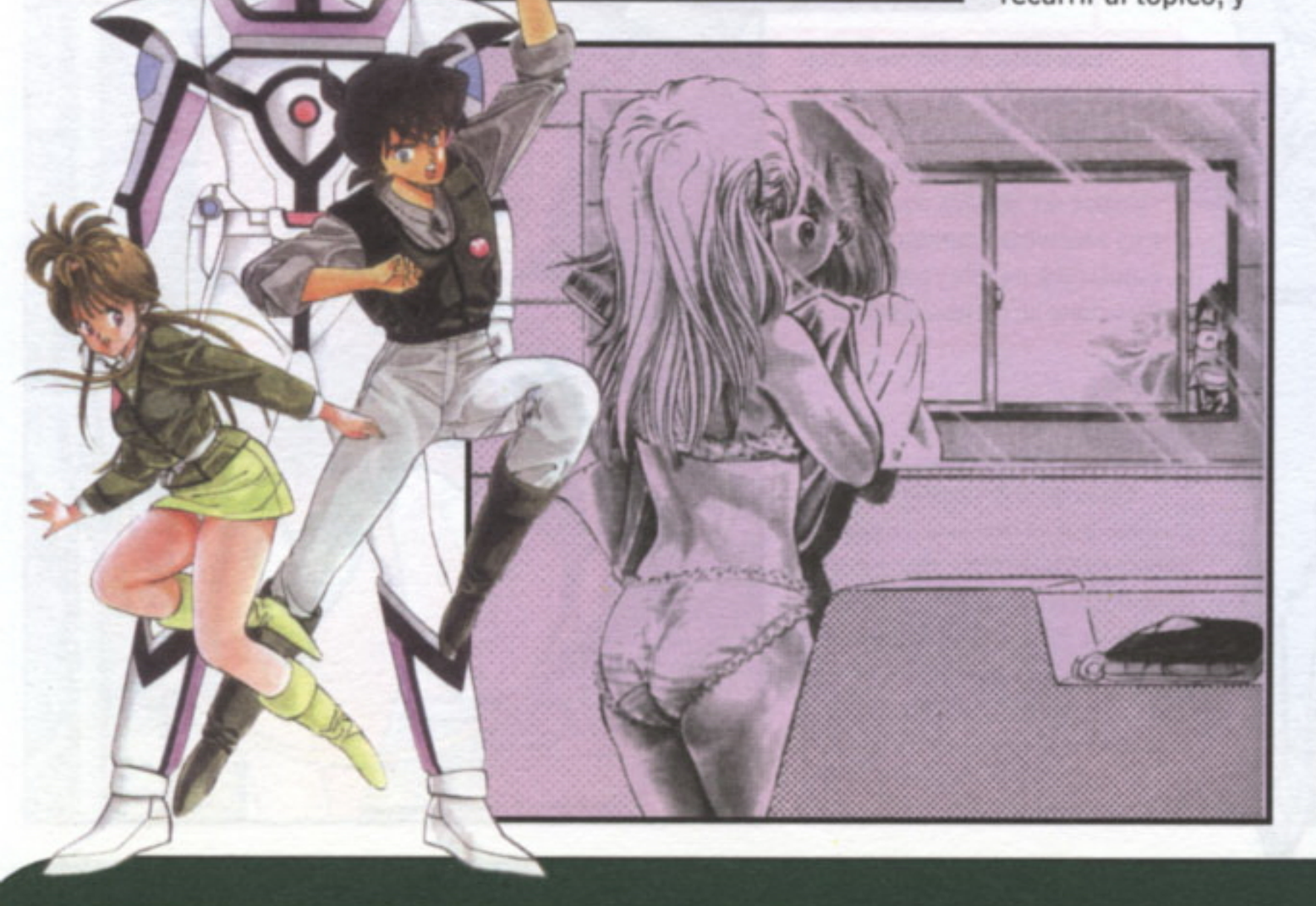
CHOIKIDOUNI VANDER

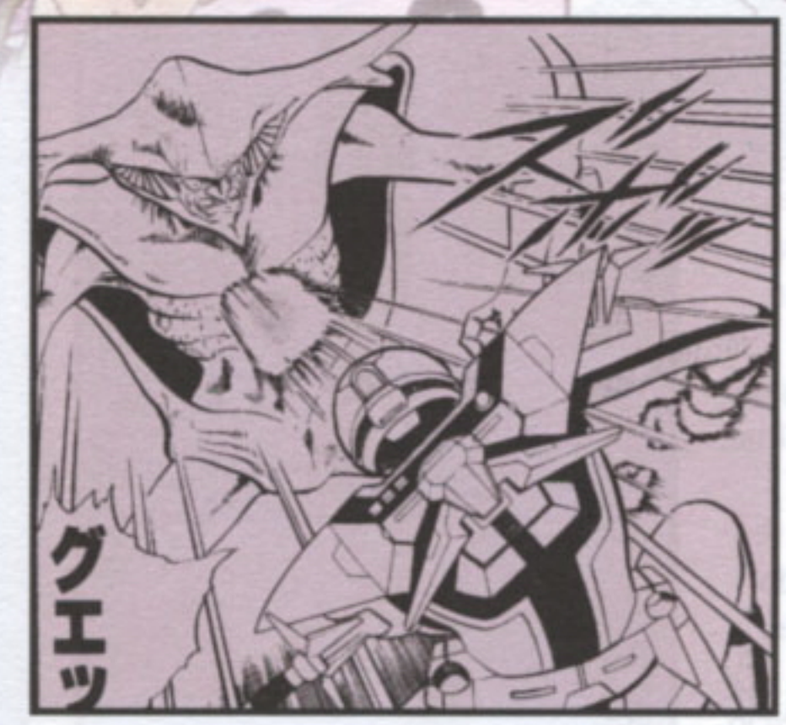
SALVEMOS LA TIERRA... OTRA VEZ

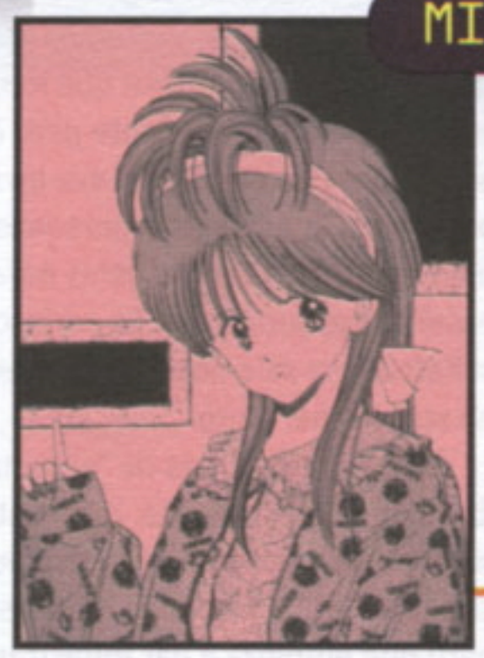
Para algunos, *Guerrero de élite Vander* –la traducción del titulo-, es una historia menor de Masakazu Katsura. La verdad, no puede decirse que sea de lo más original del mundo, y más conociendo la afición del autor por las series de superhéroes enmascarados; por si fuera poco, es tan similar a *Wingman*, la obra que la precede, que tiene un aire a "no se me ocurría nada más", pero si estamos siguiendo la evolución del autor tiene varios puntos interesantes.

Por una parte, cada vez hay más chicas guapas en posturitas más y más sugerentes, y las protagonistas femeninas empiezan, discretamente, a desplazar al prota masculino, y acaban siendo las verdaderas heroínas de la historia, una característica común en casi toda la obra de Katsura. Sus finales se desmarcan de los demás porque tiene cierto interés por destacarse y no recurrir al tópico, y además el dibujo mejora cada vez más...

La historia tampoco puede decirse que sea la octava maravilla del mundo. La Tierra, por esas cosas que nos pasan sólo a nosotros, está siendo invadida por unos extraterrestres de lo más feos que adoptan la apariencia de hermosas jovencitas y suelen desvelar su horrible rostro y sus peores intenciones organizando masacres que ríete de Jason y su sierra mecánica. Un grupo de científicos han desarrollado el Proyecto Vander, un androide con la capacidad de







MINAHO MORIMURA

Podríamos pensar que el que esta cabeza de chorlito sea la mitad del proyecto para salvar el mundo es una ironía del destino, pero lo cierto es que Minaho no tiene mucha pinta de heroína militar. Es alocada, se preocupa más de los hombres que de su misión y bueno... es el fondo es una buena chica.

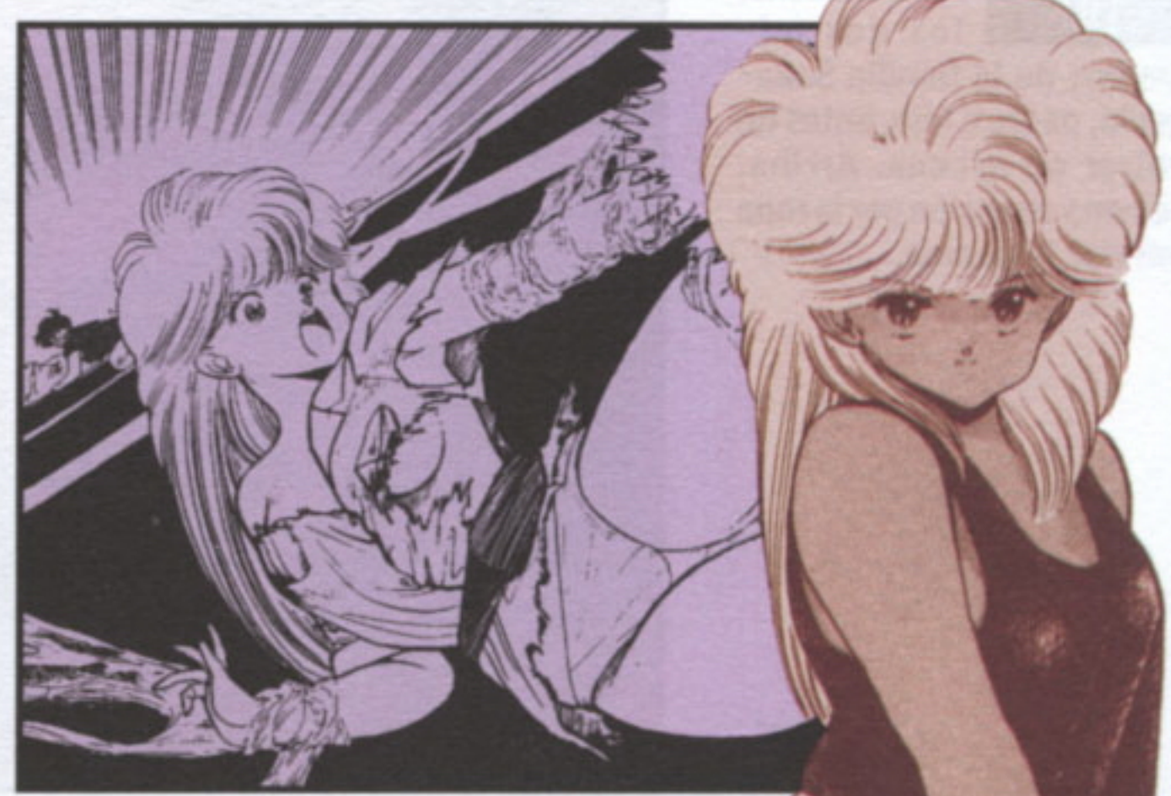
enfrentarse a esas hordas alienígenas de un modo muy curioso, con la fusión de dos humanos. Ellos son Hiroshi Fujieda, un tipo con una especie de alergia crónica a las chicas y Minaho Morimura, una chica de lo más... vital. Vander aparece cuando Minaho dispara al colgante de Hiroshi, y lo malo del caso es que deben ser pareja a la fuerza porque el símbolo del proyecto está en el muslo de ella y el pie de él, lo que produce ciertas posturas algo... socorridas.

Y como un superhéroe que se precie debe tener un rival, lo tenemos en forma de Black Vander, creado por dos hermanos extraterrestres que al unirse forman el monstruo. Cómo no, hay batalla final que Vander gana, como debe ser, por los pelos, pero en eso que aparece el líder de la invasión, que está dispuesto a destruir a lo único que se interpone en sus planes de conquista, y que es demasiado para la parejita, que como todos podéis imaginar no sólo sienten compañerismo...

Es una historia agradable, sólo dos tomos en los que se recoge toda la historia. Katsura ya ha dejado atrás *Wingman*, se recrea un poco más diseñando a sus protagonistas y en especial su vestuario, y además hay mucha chica guapa donde escoger. Por lo demás, sigue entrando en la categoría de manga de superhéroes, pero queda bien claro que Katsura empieza decantarse por lo que será la tónica en su carrera, los *gakkuens*... o historias de amor en general.

HIROSHI FUJIEDA

Aparentemente, es el chico ideal para destruir la amenaza que se cierne sobre la Tierra, sino fuera por el pequeño detalle de su compañera, que digamos que lo saca de sus casillas para meterle en más de un lío que logra que los extraterrestres pasen a segundo plano. Y tiene la curiosa habilidad de atraer los sentimientos de las aliens...



PRESENT FROM LEMON

UNA HISTORIA DIFERENTE

Hay algunos que dicen que Katsura es un espléndido dibujante pero que necesita un guionista. Tal vez no sea para tanto, o quizá esas personas se fijen en historias como éstas para basar sus argumentos. Es curioso, pero si Katsura se sale de su género habitual no suele tener éxito.

Y en su búsqueda de "el tema" realizó este curioso manga, ambientado en el mundo de la canción japonesa, con el ya típico triángulo amoroso, pero que empieza a dar muestras de lo que llegaría a ser el autor. Y es que Lyn Minmei ha hecho mucho daño en el mundo del manga y el anime...

En esa misma época estaban de moda los mangas ambientados en el mundo de la canción, *Eriko, Ashite night –Bésame Licia-*, y tantos otros de los que ni hemos oído hablar pero que lograron instaurar un género.

Así que Katsura, ya en su estudio K2R, decidió subirse al carro de la canción intentando desmarcarse de sus rivales. En primer lugar no se trataba del mundillo del pop japonés, sino de la canción enka, algo así como la copla, para que os hagáis una idea, pero no exactamente eso... Además, no lo protagonizaba una monísima jovencita, sino un chico, por eso de darle una vuelta de tuerca a la idea.

Lemon Sakaguchi es el orgulloso hijo de un consagrado cantante de música enka, y cómo no, a su tierna edad, su sueño es seguir los pasos de su padre, y le encanta imitarlo y cantar con él. Pero su padre ya es mayor, no está bien de salud pero intenta disimularlo. Hasta que justo antes de un concierto tiene un ataque la corazón y se desploma. Lemon, horrorizado, coge su micrófono y sale al escenario, dejando al

A la derecha, los dos miembros de la familia Sakaguchi, padre e hijo, antes de entrar en escena. Arriba, Lemon y su pasión por la ropa interior femenina.

Arriba, Lemon recibiendo el merecido por su descaro, y abajo una tierna imagen de Maimi y su.. Lemon.

público sorprendido y encantado con su actuación. En primera fila está Maimi, su compañera de clase, que lo aplaude a rabiar. Tras su éxito, vuelve al lado de su agonizante padre, que antes de morir le entrega en micrófono para que siga sus pasos.

Diez años después Lemon está decidido a emular a su papi y se presenta en un concurso organizado por el antiguo manager de su padre, Oosaki, que en vez de ayudarle le pone las cosas más difíciles: tira el micrófono de Lemon al suelo y eso nuestro protagonista no lo puede perdonar... No conseguirá mucho trabajo si va por ahí golpeando a managers...

La ganadora del concurso es Maimi, su antigua compañera que también quiere ser cantante, pero Lemon sabe perder con elegancia y la felicita. Pero consigue una inesperada aliada, un idol single ya consagrada que es fan suya desde que salvó el concierto en el que murió su padre, y que está decidida a ayudarlo, no sólo por los viejos tiempo sino porque por lo visto tiene una cuenta pendiente con Oosaki. Konoe tiene una idea genial para lanzarlo al mundo de la canción, pero primero deben introducirlo en un estudio de grabación, pero

Maimi es una chica guapa y además algo lanzada, como podéis ver junto a estas líneas. Abajo, el malvado mánager Gen Oosaki.

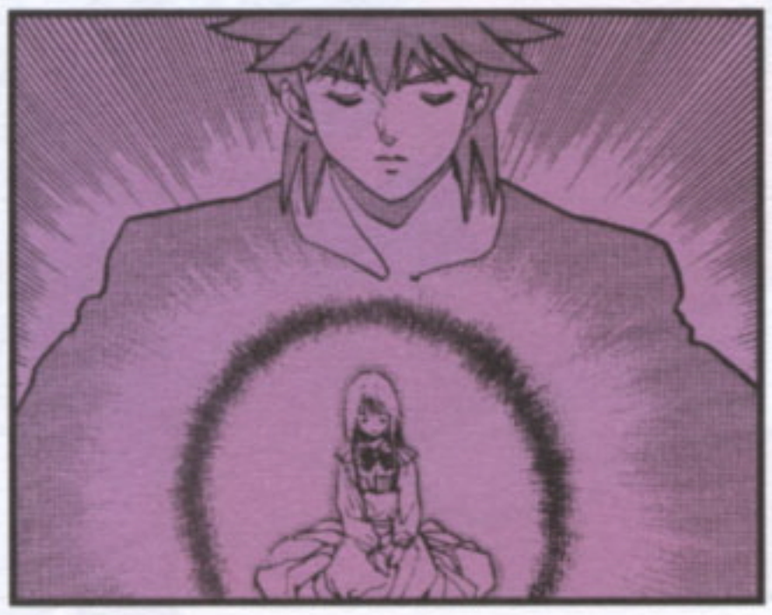
antes lo viste de mujer.. Su manía de ver la ropa interior femenina lo delata, pero cae en gracia en el estudio y le permiten grabar.

Pero es un mundillo duro y le salen más competidores, entre ellos Makoto Yagashira, una cantante a punto de debutar que está muy celosa de su talento y primero intenta seducirlo, luego se burla de él y después su manager le da un paliza, dejándolo para el arrastre y lo que es peor, sin voz.

En el hospital le dicen que debe estar un mes en reposo, y Konoe cree que todo está perdido. Lo que no cuenta es con las ganas de ganar de Lemon, que está decidido a ser un cantante de enka. El día del debut de Makoto, el mismo en el que él debería cantar, el manager de la chica intenta rematarlo, pero Lemon y su amigo, una especie de músico callejero que se ha aliado con Konoe logran despistarlo y Lemon eclipsa totalmente a Makoto con su voz y su talento. Todo el público se siente cautivado por su canción, incluso la propia Makoto, que se da cuenta de que no es rival para él. Y logra debutar.

Pero parecer ser que Lemon tiene un nuevo rival, Fujin Hayashi, el pretendido novio de Maimi; Lemon, cómo no, no le confiesa sus sentimientos, y las cosas siguen así, con la pobre Maimi sin saber por cuál decantarse, Fujin creando rumores y encima Lemon se cae del escenario en una de sus actuaciones; Maimi está harta de que pase de ella y decide tomar la iniciativa, se le "declara"... al fin y al cabo es una historia de amor...

Los puntos buenos de este manga son su grafismo, en el que Katsura empieza a experimentar y cada vez lo hace mejor, acercándose cada vez más al estilo que conocemos. La historia no está del todo mal, pero se hace demasiado tópica, y qué queréis que os diga, al fin y al cabo, un manga ambientado en el mundo de la música no es tan vistoso como el anime... Los protagonistas son un poco planos, les falta carisma, pero al menos demuestra que sabe, más o menos, desarrollar una historia. Al menos Lemon es un protagonista que se hace querer mucho más que sus otros protagonistas, cae simpático enseguida y las chicas... bueno, Konoe tiene su personalidad, y en cuanto a Maimi, es la típica chica... Pero si tenéis curiosidad por probar con los orígenes de Katsura y no queréis algo muy heavy, esto es lo mejor.



LEMON SAWAGUCHI

Hijo de Momojiro Sawaguchi, desde niño Lemon ha estado metido en el mundo de la canción de mano de su padre, acompañándolo a conciertos y demás. Antes de morir su padre le entrega su micrófono, el que le entregó a su vez su maestro, y promete convertirse en un ídolo de la canción. Los años pasan y las cosas no son tan fáciles, nadie le echa una mano y las intrigas se tejen a su alrededor, aunque logra salir bien parado de todas.

KOMOE AKINO

Años atrás conoció a Lemon en el ultimo concierto de su padre, y quedó prendada de su talento. Ahora que es una cantante famosa pone todo su empeño y sus contactos para que Lemon triunfe, llegando incluso a enfrentarse a su manager, Oosaki, por su protegido.

GEN OOSAKI

El manager y amigo personal de Momojiro, padre de Lemon, se suponía que tenía que ayudarlo, pero no hace el más mínimo esfuerzo por echarle una mano, más bien lo ignora. Gen no olvida el fuego en la mirada de Momojiro y cree que su hijo no puede sucederle, pero como suele pasar acaba cambiando de parecer...

MIAMI HIROKAWA

Compañera de clase se Lemon, su sueño también es ser cantante, y con ello se convierte en rival de Lemon. Pero en el fondo, está enamorada de él e intenta ayudarle, pero las circunstancias la pueden y como es algo tímida, tampoco se atreve a confesarle sus verdaderos sentimientos...

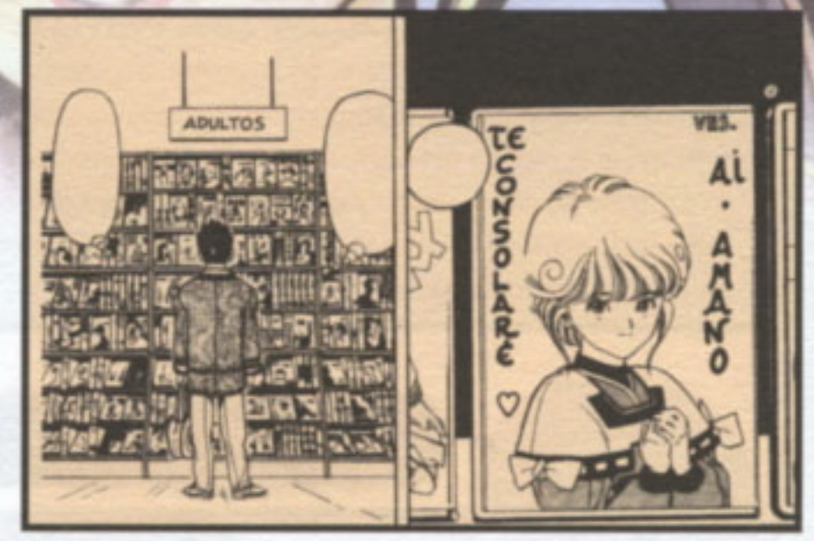
VIDEO GIRL AI

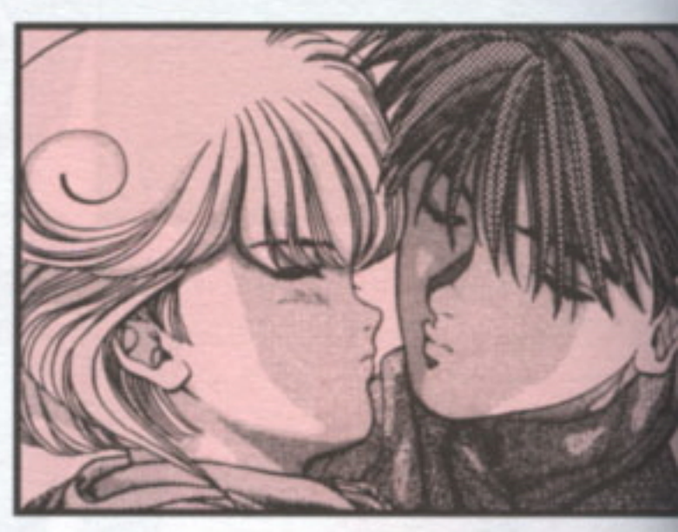
LA HISTORIA DE UN GRAN AMOR

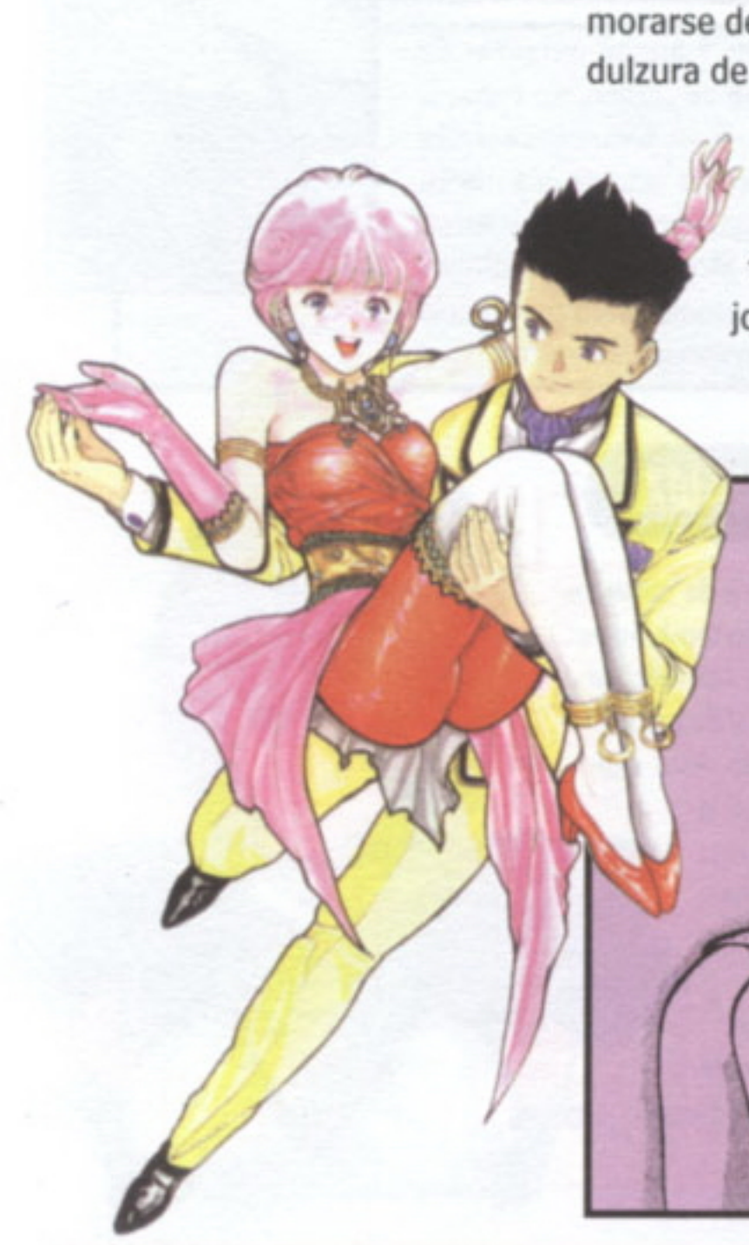
Tras *Wingman* y *Present from Lemon*, podría decirse que Katsura ya estaba más o menos consolidado y que ya podía dedicarse a otra historia larga; a su editor le gustó una historia corta llamada *Video Girl Haruno* y le propuso que retomara el tema de las chicas saliendo del televisor para narrar una historia del Amor, con mayúsculas. Quién se lo iba a decir, pero esta historia de un amor imposible se ha convertido en su ópera prima.

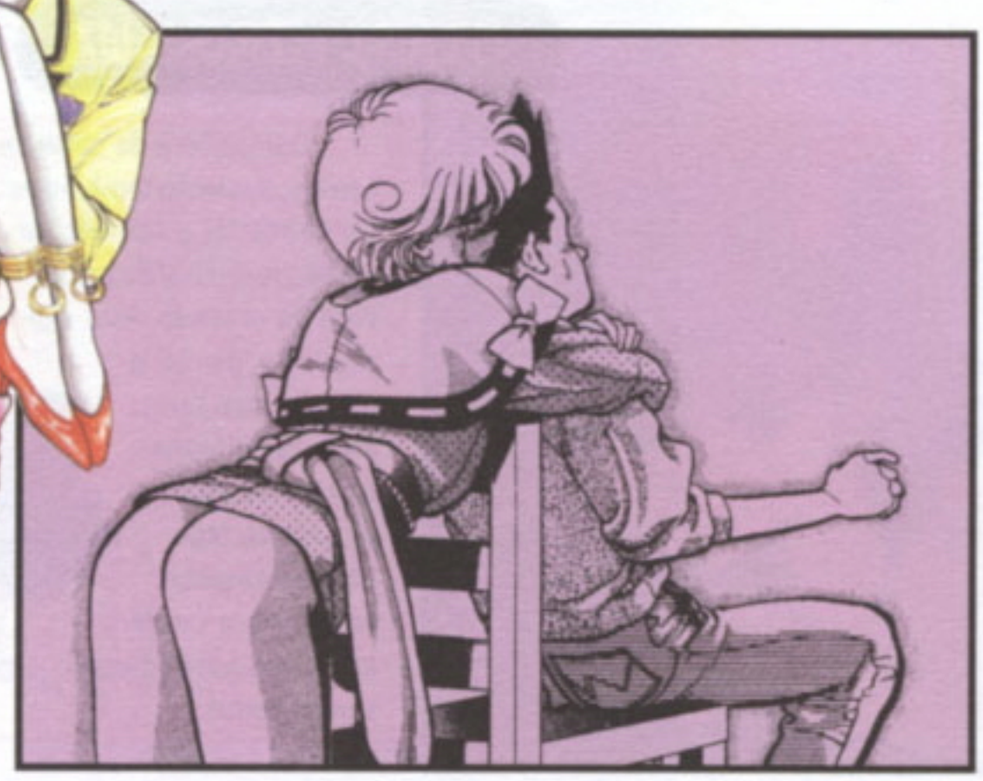
El pobre Yota Moteuchi, o Motenai, el apodo con el que lo ridiculizan sus compañeros –*motenai* significa "sin chicas"- vive una existencia bastante vacía. Tras la muerte de su madre, su padre se ha ido a vivir al extranjero y vive solo en una enorme casa. No tiene muchos amigos, ha sido rechazado sistemáticamente por las mujeres desde que era un niño y no se atreve a enamorarse de nuevo, pero la belleza y dulzura de Moemi Hayakawa han calado en su corazón. Está desesperadamente enamorado de ella, pero no se atreve a decírselo, hasta que tiene un extraño sueño en el que están los dos solos en el instituto, ella se quita la ropa... y aparece un misterioso jovencito en su sueño.

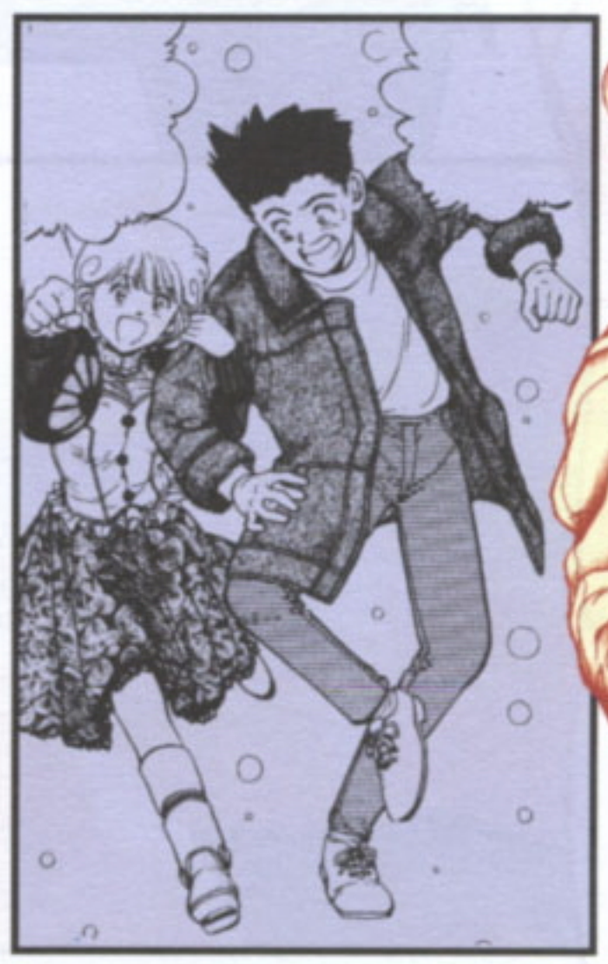
El bueno de Yota lo interpreta como una señal y decide ir a la cafetería donde trabaja Moemi para pedirle que salgan juntos. Se viste como cree que lo hace un conquistador –más bien parece un sheriff de una película mala del oeste-, cuando su amiga Takashi le salva de hacer aún más el ridículo. Su único amigo sí tiene éxito con las chicas, debe sacárselas de encima, pero está decidido a











que Yota, por fin, se le declare a Moemi, y decide aportar su granito de arena. Ya en la cafetería, un buen observador verá lo nerviosa que se pone Moemi al ver a Takashi... exacto, digamos que ella ya ha elegido. En su desesperación Yota le propone ir a dar una vuelta, y cuando se quedan solos –tras una buena maniobra de Takashi; Moemi le pide que le explique de quién está enamorado. Y para darle valor, ella le dice a quién ama... cuando el aludido aparece por detrás. Le dice que no es su tipo, pero Yota, en vez de lamentarse porque su amada quiera a su amigo, se lamenta por la decepción que ha debido sufrir.

Es en este estado cuando ante sus ojos aparece un extraño videoclub llamado Gokuraku –paraíso. Yota decide entrar y alquilar alguna cinta para superar su melancolía, y acaba eligiendo una de la sección de adultos titulada Te consolaré y protagonizada por una preciosa jovencita llamada Ai Amano. El anciano dependiente de la tienda le explica que es sólo para los puros de corazón, y le entrega un carné especial, Yota vuelve a casa más muerto que vivo, y enciende el vídeo. Ésta se le había estropeado esa misma mañana, pero no hace mucho caso. La cinta se empieza a reproducirse y Ai Amano le promete consolarle: sólo tiene que llamarla. Yota, sin saber muy bien por qué lo hace y de repente una luz surge

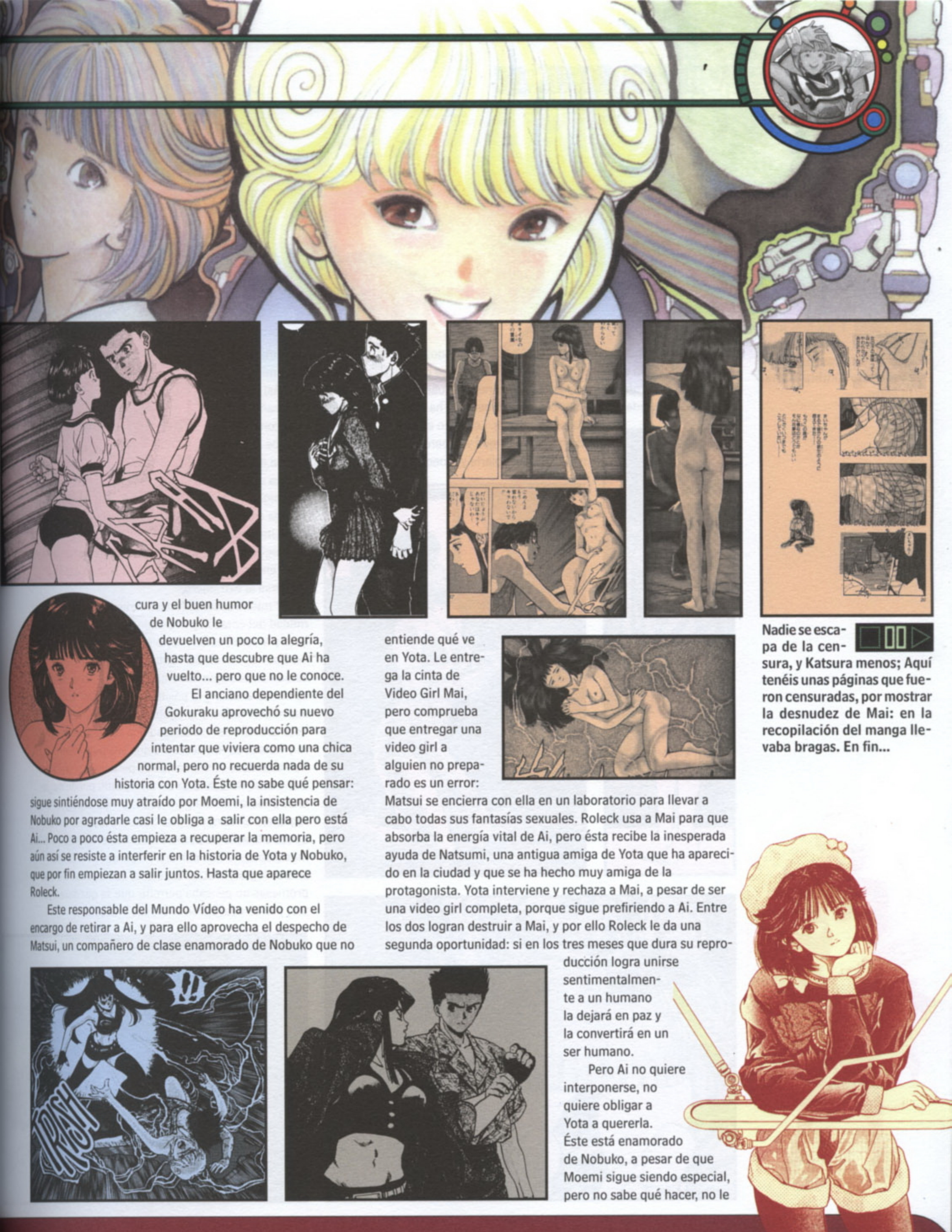
Bueno... digamos que sobre estas líneas tenemos la imagen que muchos se hacen de la obra de Katsura; abajo, una sugerente imagen de Ai y a la izquierda, la simpática Nobuko.

Como veis, el anime es igualito al manga: las imágenes son clavadas.
Abajo, el ataque de Video Girl Mai, de lo más sugerente...

de la pantalla. Ai sale del televisor, pero las cosas no van bien: sufre una descarga y se desmaya. Yota, más muerto que vivo, no sabe si creérselo, pero cuando la chica se despierta, digamos que no tiene el carácter dulce que prometía la carátula. Se trata de una chica bastante maliciosa, que se aprovecha de la credulidad de Yota y se burla de él. El mal funcionamiento del vídeo ha alterado algunos de sus rasgos, como la personalidad, el busto... y las habilidades culinarias. Pero decide que en los tres meses de duración de su cinta hará lo posible para hacer que Moemi se enamore de Yota.

Y en principio lo hace bien, conoce a los tres vértices del triángulo y ve como pronto Yota se convierte en el confidente de Moemi, pero mientras él está decidido a hacer que ella sea feliz, es decir, consiguiendo a Takashi, éste intenta por todos los medios que Yota reaccione y le confiese sus sentimientos. En este problemático polígono también se une Ai, porque al ser una unidad defectuosa tiene sentimientos prohibidos: el amor. Poco a poco, la amabilidad y el buen corazón de Yota hacen que la video girl se enamore de él, y a pesar de intentar ocultarlo, al final la verdad sale a la luz. Pero es un amor imposible, ella no puede enamorarse y mucho menos quedarse en este mundo, a pesar de los esfuerzos de Yota por salvarla de las garras de Roleck, uno de los mandamases del Mundo Vídeo. Yota llega a introducirse en ese mundo virtual para trata de recuperar a Ai, pero aunque lo consigue le arrancan a su amada de los brazos...

Empieza un nuevo curso y Yota está decidido a hacer las cosas bien. Debe repetir curso porque fue expulsado y no se presentó a los exámenes cuando buscaba a Ai, pero quiere vivir su vida tal y como ella le ha enseñado. Moemi y Takashi lo encuentran muy cambiado, pero a quien no reconoce es a Nobuko, una jovencita a la que conoció en su otra escuela y que se ha cambiado de instituto para estar junto a él. La fres-



cura y el buen humor de Nobuko le devuelven un poco la alegría, hasta que descubre que Ai ha vuelto... pero que no le conoce.

El anciano dependiente del Gokuraku aprovechó su nuevo periodo de reproducción para intentar que viviera como una chica normal, pero no recuerda nada de su historia con Yota. Éste no sabe qué pensar: sigue sintiéndose muy atraído por Moemi, la insistencia de Nobuko por agradarle casi le obliga a salir con ella pero está Ai... Poco a poco ésta empieza a recuperar la memoria, pero aún así se resiste a interferir en la historia de Yota y Nobuko, que por fin empiezan a salir juntos. Hasta que aparece Roleck.

Este responsable del Mundo Vídeo ha venido con el encargo de retirar a Ai, y para ello aprovecha el despecho de Matsui, un compañero de clase enamorado de Nobuko que no entiende qué ve en Yota. Le entrega la cinta de Video Girl Mai, pero comprueba que entregar una video girl a alguien no preparado es un error: Matsui se encierra con ella en un laboratorio para llevar a cabo todas sus fantasías sexuales. Roleck usa a Mai para que absorba la energía vital de Ai, pero ésta recibe la inesperada ayuda de Natsumi, una antigua amiga de Yota que ha aparecido en la ciudad y que se ha hecho muy amiga de la protagonista. Yota interviene y rechaza a Mai, a pesar de ser una video girl completa, porque sigue prefiriendo a Ai. Entre los dos logran destruir a Mai, y por ello Roleck le da una segunda oportunidad: si en los tres meses que dura su reproducción logra unirse sentimentalmente a un humano la dejará en paz y la convertirá en un ser humano.

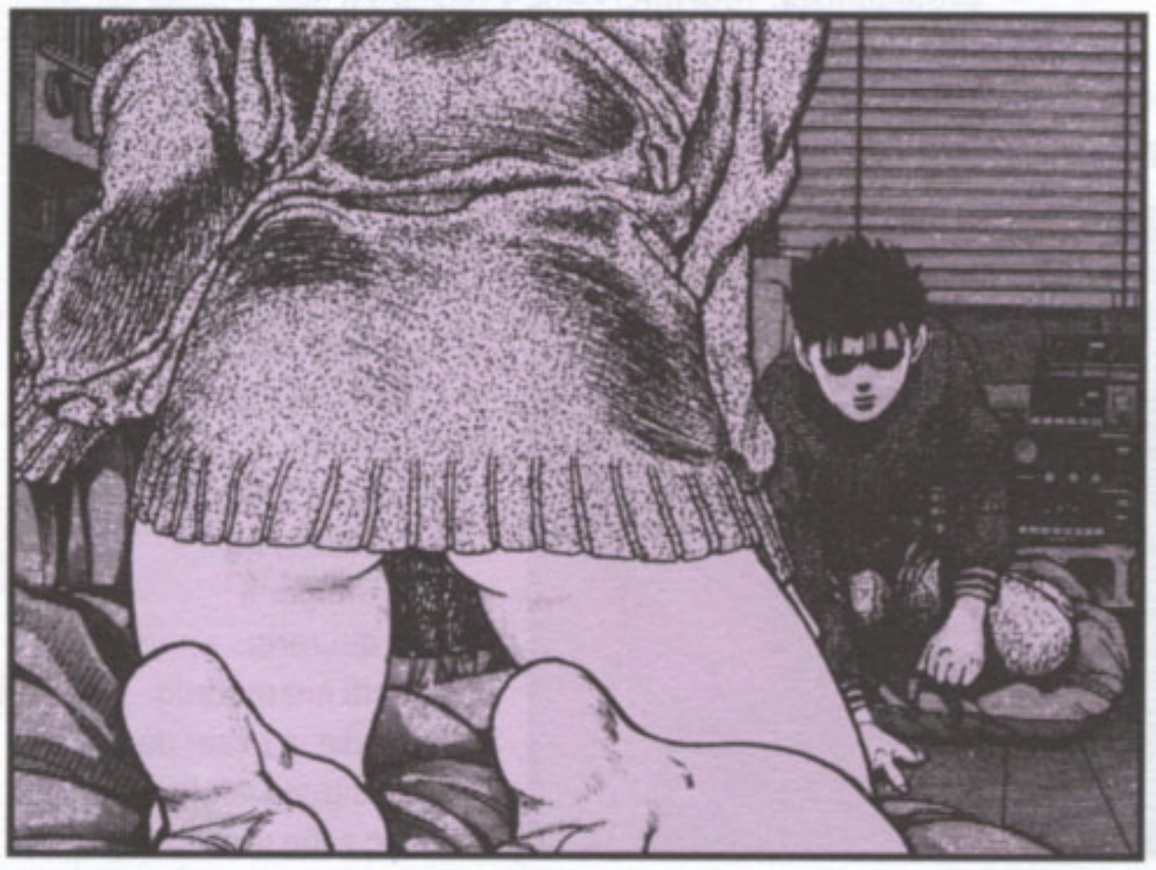
Pero Ai no quiere interponerse, no quiere obligar a Yota a quererla. Éste está enamorado de Nobuko, a pesar de que Moemi sigue siendo especial, pero no sabe qué hacer, no le

Nadie se escapa de la censura, y Katsura menos; Aquí tenéis unas páginas que fueron censuradas, por mostrar la desnudez de Mai: en la recopilación del manga llevaba bragas. En fin...

Para que luego se diga que Moemi no era lanzada, hay que ver cómo cambia al final de la serie...

parece que sea justo arrebatárselo a Nobuko. De todos modos la relación entre Yota y Nobuko ser va al agua por la indecisión del protagonista, y la cosa se complica cuando Moemi es agredida sexualmente y todos creen que ha sido culpa de Takashi. Lo cierto es que él no tuvo nada que ver, pero Yota no quiere ni hablarle y Moemi ha perdido la confianza en sí misma, tiene miedo a todas horas. Así, de este modo tan extraño, inicia una relación con Yota, pero no se sabe si porque al fin ella se ha dado cuenta de lo que Yota significa en su vida o porque necesita agarrarse a alguien. Por si fuera poco su padre se traslada y debe elegir entre quedarse a vivir sola en Japón o mudarse al extranjero.

Y mientras tanto Natsumi muere de una enfermedad del corazón y Ai decide que no separará a Yota y Moemi: están muy bien juntos, ella se sacrificará por él. La relación entre los nuevos tortolitos no va demasiado bien, Moemi está casi paranoica entre su miedo al sexo y la posibilidad de perder a Yota por esa misma razón, y lo agobia mucho en ese sentido. Yota escucha por casualidad una conversación entre Ai y Roleck donde descubre que ella podría ser humana. Poco antes de que su periodo de reproducción acabe Roleck le da un ultimátum: puede darle unas píldoras a Yota para que lo olvide todo y ella regresará al Mundo Vídeo. Sacando fuerzas de flaqueza ella accede, pero Yota resiste el fármaco y está más dispuesto que nunca a no perder a Ai. Entre ambos logran destruir a Roleck, que a pesar de sus promesas no pensaba permitir que se quedaran juntos, y Ai se desvanece entre sus brazos...



Pasa el tiempo y Yota dedica su energía a dibujar su historia, poniendo en ello toda su pasión. Cuando lo finaliza, lo envuelve una dulce luz y Ai aparece ante sus ojos...

Es una historia de amor, de un amor imposible entre dos mundos que acaba llegando a buen puerto. A lo largo de la serie Yota madura y pasa de ser un chico un poco inútil y un fracasado perpetuo –todo a causa de su convencimiento de que va a fracasar-, a un tipo seguro de sí mismo y dispuesto a todo. El primer cambio importante sucede tras la primera desaparición de Ai, su enfrentamiento al Mundo Vídeo le da la confianza en sí mismo que le faltaba, y sus relaciones fallidas con Nobuko y Moemi y su amistad con Natsumi le enseñan un poco cómo es el mundo exterior.

La que más sufre por todo esto es, seguramente, Nobuko. Ella sabe muy bien lo que quiere, ama a su *senpai*, y hará lo que sea para conseguirlo, aunque tenga que llevárselo a la cama. Pero la indecisión de Yota, sus acallados sentimientos hacia Ai, en parte hacia Moemi, y su propia indecisión harán que al final lo dé por perdido. Hizo lo que pudo, pero la retraída personalidad de Yota es demasiado para ella.

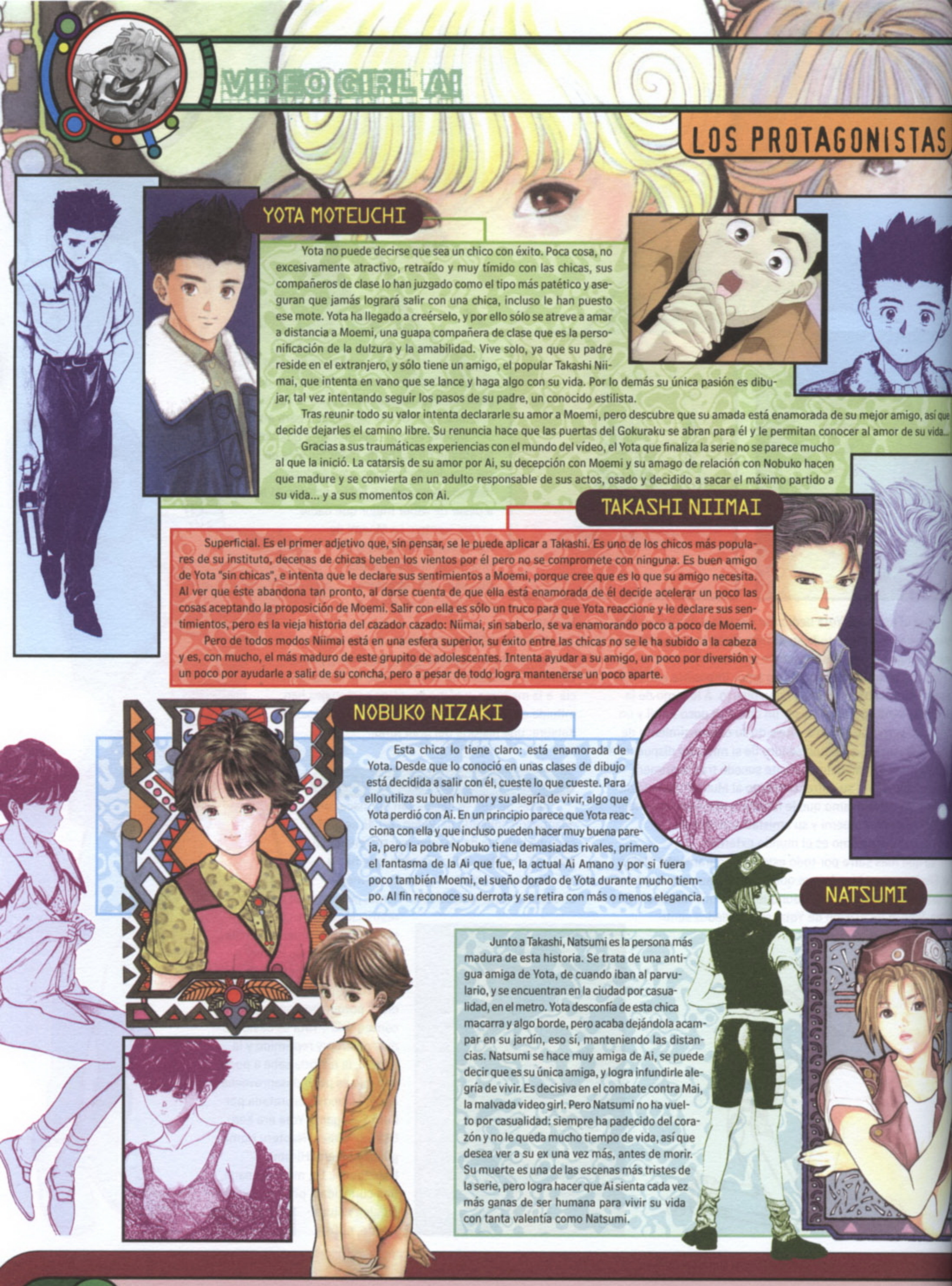
Moemi es aún más inocente que Yota, tras su ataque no acaba de tener los pies en la tierra y va dando tumbos, aferrándose desesperadamente a Yota y apartando a Ai, a pesar de saber mejor que nadie lo que sienten. La Moemi de los últimos números no es una persona muy agradable, está casi paranoica, pero logra reaccionar a tiempo.

Video Girl Ai no es una historia con trama, sino una historia de personajes. Este manga nos cuenta la evolución de Yota, su paso de la adolescencia a la madurez, y cómo los otros personajes han influido en ello. Y cómo no, el encargo de Masakazu Katsura: una historia del gran Amor.

LA PELÍCULA DE VGAI

Antes de que se decidieran por hacer una adaptación animada de *Video Girl Ai*, se probó con una película de imagen real estrenada en 1991. El director es Ryu Kaneda, que había sido recientemente premiado como mejor director de cine fantástico en Roma, pero ya bien sea por las restricciones delos productores o por la falta de interés, la película no es todo lo buena que podría ser. Por lo visto –la verdad es que hablamos de oídas porque no hemos podido conseguirla-, Yota es bastante más palurdo y reprimido y la verdad, la historia sabe a poco y lo que es peor, desaprovechada. Ai estaba interpretada por Koiri Sakagami, Yota era Ken Osawa, Takashi Naoteru Hamaguchi y Moemi Hiromi Hamaguchi. Es, más que nada, una curiosidad, pero si hay que elegir... naturalmente, el OVA.

LOS PROTAGONISTAS



YOTA MOTEUCHI

Yota no puede decirse que sea un chico con éxito. Poca cosa, no excesivamente atractivo, retraído y muy tímido con las chicas, sus compañeros de clase lo han juzgado como el tipo más patético y aseguran que jamás logrará salir con una chica, incluso le han puesto ese mote. Yota ha llegado a creérselo, y por ello sólo se atreve a amar a distancia a Moemi, una guapa compañera de clase que es la personificación de la dulzura y la amabilidad. Vive solo, ya que su padre reside en el extranjero, y sólo tiene un amigo, el popular Takashi Niimai, que intenta en vano que se lance y haga algo con su vida. Por lo demás su única pasión es dibujar, tal vez intentando seguir los pasos de su padre, un conocido estilista.

Tras reunir todo su valor intenta declararle su amor a Moemi, pero descubre que su amada está enamorada de su mejor amigo, así que decide dejarles el camino libre. Su renuncia hace que las puertas del Gokuraku se abran para él y le permitan conocer al amor de su vida...

Gracias a sus traumáticas experiencias con el mundo del vídeo, el Yota que finaliza la serie no se parece mucho al que la inició. La catarsis de su amor por Ai, su decepción con Moemi y su amago de relación con Nobuko hacen que madure y se convierta en un adulto responsable de sus actos, osado y decidido a sacar el máximo partido a su vida... y a sus momentos con Ai.

TAKASHI NIIMAI

Superficial. Es el primer adjetivo que, sin pensar, se le puede aplicar a Takashi. Es uno de los chicos más populares de su instituto, decenas de chicas beben los vientos por él pero no se compromete con ninguna. Es buen amigo de Yota "sin chicas", e intenta que le declare sus sentimientos a Moemi, porque cree que es lo que su amigo necesita. Al ver que éste abandona tan pronto, al darse cuenta de que ella está enamorada de él decide acelerar un poco las cosas aceptando la proposición de Moemi. Salir con ella es sólo un truco para que Yota reaccione y le declare sus sentimientos, pero es la vieja historia del cazador cazado: Niimai, sin saberlo, se va enamorando poco a poco de Moemi.

Pero de todos modos Niimai está en una esfera superior, su éxito entre las chicas no se le ha subido a la cabeza y es, con mucho, el más maduro de este grupito de adolescentes. Intenta ayudar a su amigo, un poco por diversión y un poco por ayudarle a salir de su concha, pero a pesar de todo logra mantenerse un poco aparte.

NOBUKO NIZAKI

Esta chica lo tiene claro: está enamorada de Yota. Desde que lo conoció en unas clases de dibujo está decidida a salir con él, cueste lo que cueste. Para ello utiliza su buen humor y su alegría de vivir, algo que Yota perdió con Ai. En un principio parece que Yota reacciona con ella y que incluso pueden hacer muy buena pareja, pero la pobre Nobuko tiene demasiadas rivales, primero el fantasma de la Ai que fue, la actual Ai Amano y por si fuera poco también Moemi, el sueño dorado de Yota durante mucho tiempo. Al fin reconoce su derrota y se retira con más o menos elegancia.

NATSUMI

Junto a Takashi, Natsumi es la persona más madura de esta historia. Se trata de una antigua amiga de Yota, de cuando iban al parvulario, y se encuentran en la ciudad por casualidad, en el metro. Yota desconfía de esta chica macarra y algo borde, pero acaba dejándola acampar en su jardín, eso sí, manteniendo las distancias. Natsumi se hace muy amiga de Ai, se puede decir que es su única amiga, y logra infundirle alegría de vivir. Es decisiva en el combate contra Mai, la malvada video girl. Pero Natsumi no ha vuelto por casualidad: siempre ha padecido del corazón y no le queda mucho tiempo de vida, así que desea ver a su ex una vez más, antes de morir. Su muerte es una de las escenas más tristes de la serie, pero logra hacer que Ai sienta cada vez más ganas de ser humana para vivir su vida con tanta valentía como Natsumi.

MOEMI HAYAKAWA

Los fans de este manga pueden llegar a creer que Moemi es la personificación de la chica guapa... y tonta. Parece increíble que no se dé cuenta de que su "amigo del alma" está locamente enamorado de ella, que sus consejos sobre cómo conquistar a su mejor amigo sólo sean una excusa para estar con ella y verla sonreír, y lo más grave, a pesar de pasar tanto tiempo juntos no sabe ver el amor que Yota, sin saberlo, siente por Ai. ¿Egoísta? Tal vez, puede decirse que Moemi está tan preocupada por ser la chica que Niimai espera que no se da cuenta de lo que ocurre a su alrededor hasta que todo explota en sus narices. Prefiero pensar que es una chica muy inocente, que en realidad nunca ha tenido problemas, y que cuando descubre que Yota es tan buena persona ni se plantea que pueda estar colado por ella, porque como sabe que ama a Niimai...

Pero la inocencia de Moemi no es eterna. Tras una agresión sexual pierde toda su confianza, toda su autoestima, y se comporta de un modo espantoso para intentar atar a Yota a su lado, sin importarle mucho que él en realidad esté enamorado de Ai. Rectifica a tiempo y se convierte en una mujer adulta, pero la pérdida de la inocencia es algo que, en un primer momento, no supo superar. Es la primera de las chicas emblemáticas de Katsura, pero a pesar de su carita inocente no logra acaparar protagonismo... aunque sí muchas portadas.

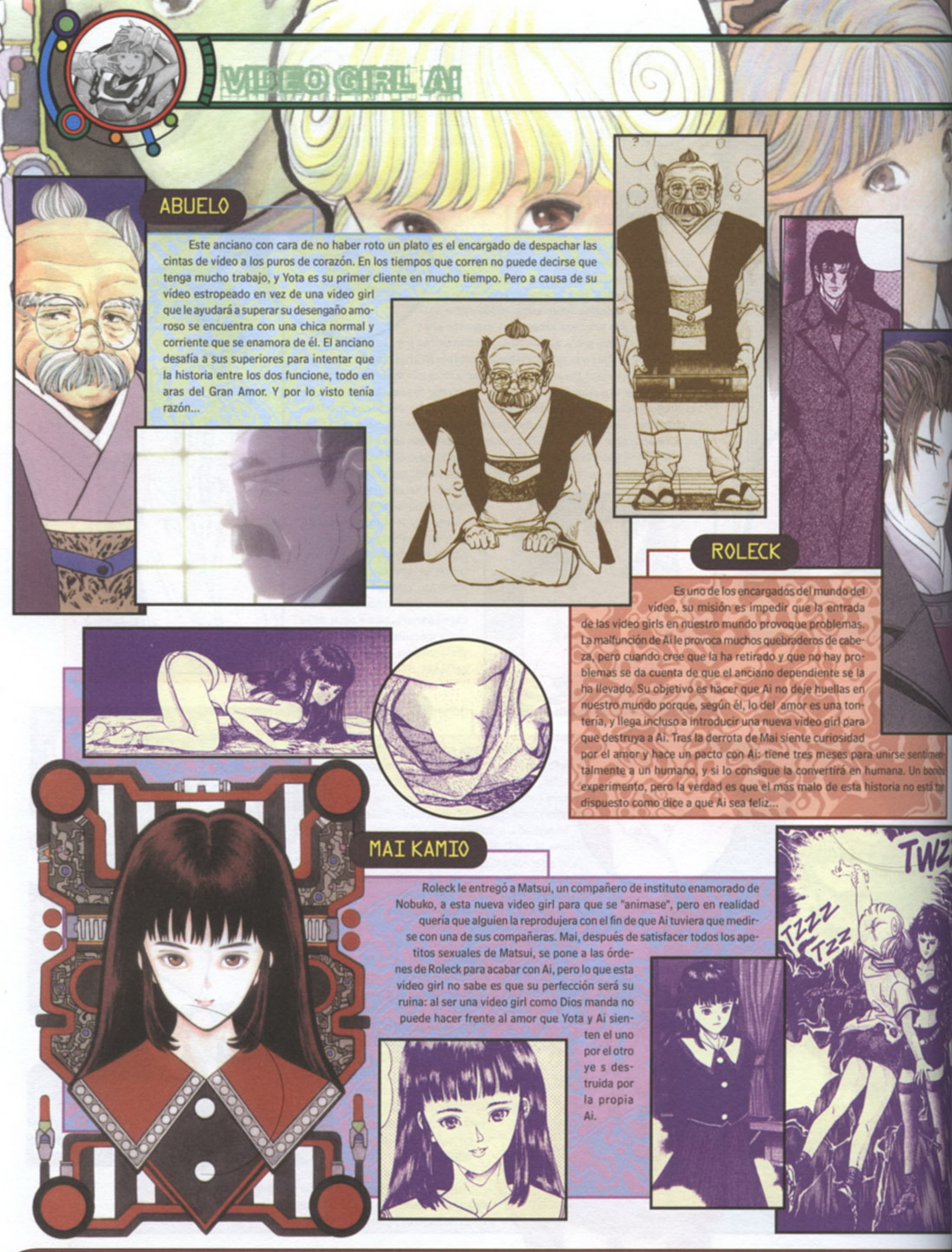
MUNDO VÍDEO

AI AMANO

Aparece de repente en la vida de Yota y la cambia por completo. Ai procede del mundo del vídeo, en principio un mero producto creado para consolar a quien reprodujera su cinta de vídeo, pero como el reproductor de Yota estaba averiado, Ai no es exactamente como promete la carátula. Su espectacular anatomía pasa a ser normalita, su carácter no es dulce y consolador sino algo malicioso y en general... tiene los mismos sentimientos que una chica humana.

Cosa que es extremadamente peligrosa. Ai es una video girl , y tiene prohibido amar, pero con sus recién descubiertas emociones no sabe resistirse al encanto de Yota, un chico del montón que en el fondo es bueno, amable y que logra tocar el corazoncito de nuestra protagonista. Tras intentar ignorar la atracción entre ambos, Ai es "retirada" y Yota se queda solo con sus recuerdos. El anciano encargado del Gokuraku decide brindarle una nueva vida, sin los recuerdos de su amor por Yota, pero a pesar de haberle borrado la memoria Ai recuerda a Yota pero en su mundo hay quien no quiere permitir que sigan juntos...

Ai es sin duda el personaje más carismático del universo de Masakazu Katsura. Es una chica alegre, sin complejos y con unas tremendas de vivir que logró enganchar a miles de lectores japoneses... la chica ideal.


VIDEO GIRL AI
ABUELO
Este anciano con cara de no haber roto un plato es el encargado de despachar las cintas de vídeo a los puros de corazón. En los tiempos que corren no puede decirse que tenga mucho trabajo, y Yota es su primer cliente en mucho tiempo. Pero a causa de su vídeo estropeado en vez de una video girl que le ayudará a superar su desengaño amoroso se encuentra con una chica normal y corriente que se enamora de él. El anciano desafía a sus superiores para intentar que la historia entre los dos funcione, todo en aras del Gran Amor. Y por lo visto tenía razón...
ROLECK
Es uno de los encargados del mundo del vídeo, su misión es impedir que la entrada de las video girls en nuestro mundo provoque problemas. La malfunción de Ai le provoca muchos quebraderos de cabeza, pero cuando cree que la ha retirado y que no hay problemas se da cuenta de que el anciano dependiente se la ha llevado. Su objetivo es hacer que Ai no deje huellas en nuestro mundo porque, según él, lo del amor es una tontería, y llega incluso a introducir una nueva video girl para que destruya a Ai. Tras la derrota de Mai siente curiosidad por el amor y hace un pacto con Ai: tiene tres meses para unirse sentimentalmente a un humano, y si lo consigue la convertirá en humana. Un bonito experimento, pero la verdad es que el más malo de esta historia no está tan dispuesto como dice a que Ai sea feliz...
MAI KAMIO
Roleck le entregó a Matsui, un compañero de instituto enamorado de Nobuko, a esta nueva video girl para que se "animase", pero en realidad quería que alguien la reprodujera con el fin de que Ai tuviera que medirse con una de sus compañeras. Mai, después de satisfacer todos los apetitos sexuales de Matsui, se pone a las órdenes de Roleck para acabar con Ai, pero lo que esta video girl no sabe es que su perfección será su ruina: al ser una video girl como Dios manda no puede hacer frente al amor que Yota y Ai sienten el uno por el otro y es destruida por la propia Ai.
TWZ
TZZZ
TZZ

VIDEO GIRL LEN

LAS OTRAS VIDEO GIRLS

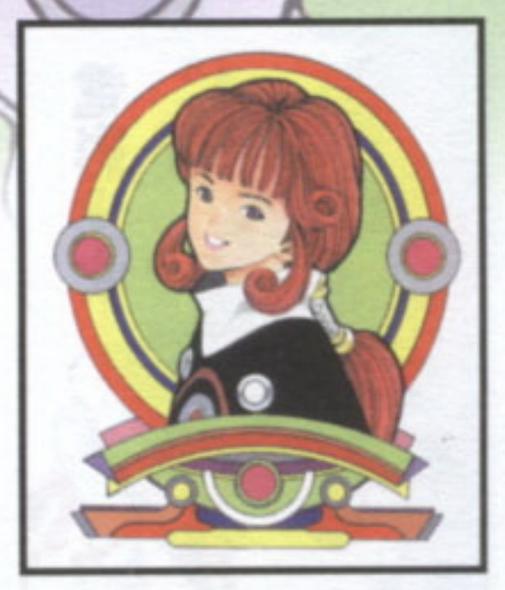
Tras el romántico final de *Video Girl Ai*, Masakazu Katsura decidió que el universo de las video girls le gustaba y que aún podía dar un poco más de sí. Tras el catorceavo tomo del *Video Girl Ai* los lectores japoneses se sorprendieron al descubrir *Video Girl Len*, una nueva historia protagonizada por otra chica del mundo vídeo pero, esta vez, bien reproducida.

Han pasado varios años desde el final de la otra historia. En esta ocasión el protagonista es un jovencito de 14 años, Hiromu Taguchi, un chico dispuesto a no volver a enamorarse tras un desengaño amoroso cuatro años atrás. Su amigo del alma es Toshiki, el ligón del instituto, que se cachondea bastante de los reparos de su amigo pero en el fondo desea que vuelva a enamorarse y se cure de sus fantasmas. Toshiki asiste a las clases de dibujo de un famoso ilustrador llamado... Yota Moteuchi, ahora un hombre de 25 años. Aparte del simpático cameo de Yota, Toshiki tiene serios problemas al enamorarse de una compañera de clase muy guapa y decide no hacer caso de los rumores de chica fácil que corren por su instituto. Le pide salir y cuando ella acepta se comporta tal y como dicen los rumores, y Hiromu queda destrozado: había decidido enamorarse de nuevo y vuelve a tener un desengaño. Toshiki está a su lado para consolarle, y en ese momento aparece el Gokuraku ante ellos. Toshiki se emociona ante la sección de películas "porno" y alquilan una cinta protagonizada por Len Momono titulada *Anímate*. Naturalmente, aparece una video girl muy mona, decidida a ayudar a Hiromu averiguando qué hay de verdad en los rumores sobre Shirakawa.

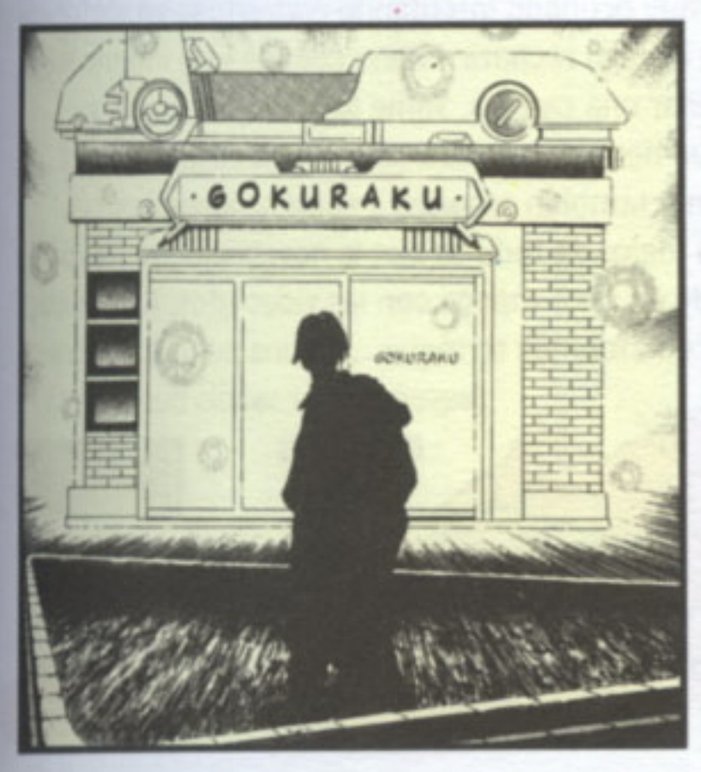
Cuando por casualidad Yota ve a Len reconoce enseguida que es una video girl, y les pide a los chicos que le lleven hasta el videoclub. Allí, el anciano habla con él y le cuenta que tras la desaparición de Roleck las cosas van mejor, y Yota también puede decirle que Ai está bien...

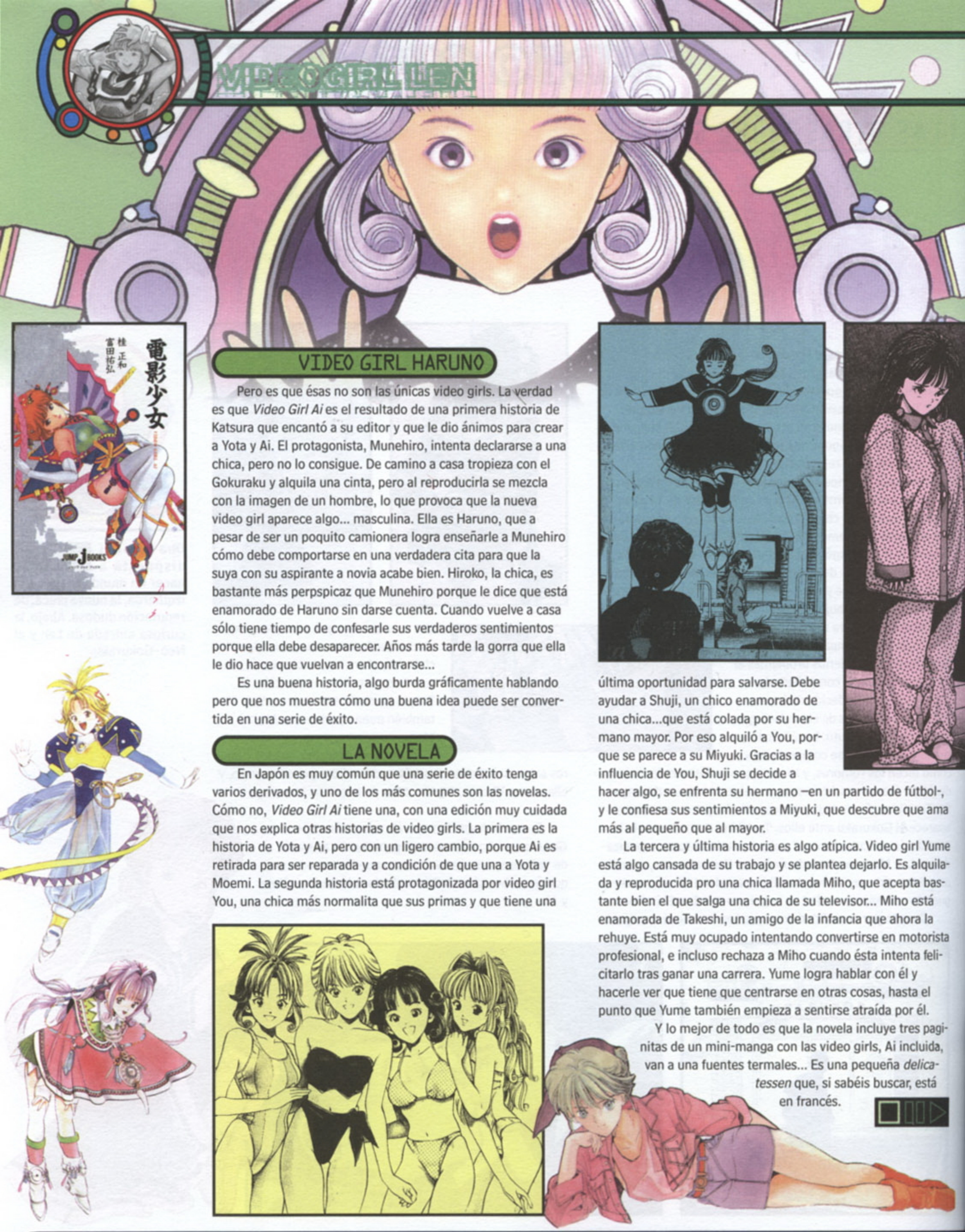
Len logra descubrir que los rumores sobre Shirakawa eran falsos, difundidos por su exnovio, y ella, como Hiromu, logra confiar de nuevo en otra persona...

Es una historia tierna, en la misma línea de *Video Girl Ai* pero con nuevos protagonistas. La aparición de Yota es la respuesta a todos aquellos lectores que querían saber cómo había acabado la historia de Yota y Ai.



Otra Video Girl dispuesta a hacer un mundo mejor; a la izquierda, la nueva chica, de reputación dudosa. Abajo, la curiosa entrada de Len y el Neo-Gokuraku.





VIDEO GIRL HARUNO

Pero es que ésas no son las únicas video girls. La verdad es que *Video Girl Ai* es el resultado de una primera historia de Katsura que encantó a su editor y que le dio ánimos para crear a Yota y Ai. El protagonista, Munehiro, intenta declararse a una chica, pero no lo consigue. De camino a casa tropieza con el Gokuraku y alquila una cinta, pero al reproducirla se mezcla con la imagen de un hombre, lo que provoca que la nueva video girl aparece algo... masculina. Ella es Haruno, que a pesar de ser un poquito camionera logra enseñarle a Munehiro cómo debe comportarse en una verdadera cita para que la suya con su aspirante a novia acabe bien. Hiroko, la chica, es bastante más perpspicaz que Munehiro porque le dice que está enamorado de Haruno sin darse cuenta. Cuando vuelve a casa sólo tiene tiempo de confesarle sus verdaderos sentimientos porque ella debe desaparecer. Años más tarde la gorra que ella le dio hace que vuelvan a encontrarse...

Es una buena historia, algo burda gráficamente hablando pero que nos muestra cómo una buena idea puede ser convertida en una serie de éxito.

LA NOVELA

En Japón es muy común que una serie de éxito tenga varios derivados, y uno de los más comunes son las novelas. Cómo no, *Video Girl Ai* tiene una, con una edición muy cuidada que nos explica otras historias de video girls. La primera es la historia de Yota y Ai, pero con un ligero cambio, porque Ai es retirada para ser reparada y a condición de que una a Yota y Moemi. La segunda historia está protagonizada por video girl You, una chica más normalita que sus primas y que tiene una última oportunidad para salvarse. Debe ayudar a Shuji, un chico enamorado de una chica...que está colada por su hermano mayor. Por eso alquiló a You, porque se parece a su Miyuki. Gracias a la influencia de You, Shuji se decide a hacer algo, se enfrenta su hermano –en un partido de fútbol-, y le confiesa sus sentimientos a Miyuki, que descubre que ama más al pequeño que al mayor.

La tercera y última historia es algo atípica. Video girl Yume está algo cansada de su trabajo y se plantea dejarlo. Es alquilada y reproducida pro una chica llamada Miho, que acepta bastante bien el que salga una chica de su televisor... Miho está enamorada de Takeshi, un amigo de la infancia que ahora la rehuye. Está muy ocupado intentando convertirse en motorista profesional, e incluso rechaza a Miho cuando ésta intenta felicitarlo tras ganar una carrera. Yume logra hablar con él y hacerle ver que tiene que centrarse en otras cosas, hasta el punto que Yume también empieza a sentirse atraída por él.

Y lo mejor de todo es que la novela incluye tres paginitas de un mini-manga con las video girls, Ai incluida, van a una fuentes termales... Es una pequeña *delicatessen* que, si sabéis buscar, está en francés.

V.G. AI, LA OVA

LA CINTA MÁS ESPERADA

Los seis capítulos de la OVA de *Video Girl Ai* son, sin duda, uno de los animes más codiciados por los otakus españoles. Ha pasado mucho tiempo desde que la primera miniserie de *Video Girl Ai* fuera publicada, y desde entonces los rumores sobre su posible edición en España se han ido sucediendo periódicamente. Ahora parece ser que, al fin, verán la luz de mano de Dynamic SK, pero para ir abriendo boca os avanzamos qué podréis ver...

El primer capítulo empieza con la aparición de Ai en este mundo a través del televisor de Yota y su problema con el vídeo. Yota recuerda su salida con Moemi y el desengaño que se ha llevado cuando se ha enterado de que ama a Takashi... y el que ella se ha llevado cuando Takashi la ha rechazado a bote pronto. De todos modos, con Ai a su lado, empieza a ver alguna esperanza, o por lo menos se da cuenta de que ya no está solo. La video girl, ni corta ni perezosa, se cuela en el instituto de Yota y se las arregla para conocer a Takashi y poner nerviosa a Moemi, pero todo queda aclarado al ser presentada como su "hermana": ahora que conoce a los protagonistas podrá actuar. Yota decide ayudar a Moemi y ésta se ofrece, en compensación, a hacerle la cena porque Ai no es demasiado diestra en las artes culinarias, aunque hace lo que puede. Yota, tras darse un atracón con la cena de Moemi también se come la de Ai porque sabe lo que le ha costado hacerla. Ai siente que podría enamorarse de él... un sentimiento prohibido para una video girl.

En el tercer episodio encontramos la ya famosa salida a la bolera, donde Ai arma un escándalo y se pelea con Yota porque el funcionamiento anormal del vídeo la está afectando y le provoca fiebre. Al fin Yota relaciona los hechos pero todo se queda en una falsa alarma cuando la nieve baja la fiebre de Ai. Y por fin, y siguiendo el consejo de Yota, Moemi se decide a declarase de nuevo a Takashi, que no sabe por dónde coger a Yota al verlo ayudar a la chica que ama a conquistar a otro. Por fin, intentado que Yota reaccione, accede a salir con Moemi. Y Yota, cómo no, se queda hecho polvo, pero decide hacer de tripas corazón y canalizar toda su energía en un concurso de cómics: siempre le ha gustado mucho dibujar, y a pesar de ha-

Dentro de poco tendremos el anime en español, pero de momento tenemos la edición americana, francesa e italiana. Abajo, una simpática Ai.

La versión animada es muy similar al manga, con una Ai aún más picante, algo más borde y con una Moemi aún mas dulce, si cabe.

berlo dejado a causa de una chica, está decidido a superar lo de Moemi a través del dibujo, con Ai a su lado. Lo malo es que los superiores de Ai se han dado cuenta de sus sentimientos hacia Yota y deciden retirarla. Yota, desesperado, la busca por toda la ciudad, y Ai consigue algo de tiempo para decirle adiós, pero Yota no se resigna y la sigue al Mundo Vídeo; tras probar que realmente la ama por fin pueden estar juntos...

No os he contado nada nuevo, ¿verdad? Y es que la OVA sólo adapta la primera parte de la serie, y acaba con un *happy end*. Y ahora, busquemos las diferencias.

El diseño de personajes era más que decente, aunque con ciertas licencias: Moemi era muy parecida, Yota también, pero Ai tenía el pelo gris -¿tan difícil era que ella fuera rubia?-, y a Takashi también le cambiaban el color del pelo. Si sólo fuera eso no habría problema, pero por otro lado a veces se echa en falta un poco de iniciativa propia, no sé, alguna cosa que diferenciara más los dos productos, son excesivamente... idénticos. Hay que destacar el excelente trabajo que realizaron los dobladores, especialmente Megumi Hayashibara dando vida a Ai Amano. En aquella época –hablamos de 1992- no era tan popular como en la actualidad, y en Video Girl Ai supo explotar al máximo el carácter de la protagonista.

Pero si hay algo a destacar en este anime es, sin lugar a dudas, su banda sonora, pero para ello os remitimos a la siguiente página...

LA MÚSICA

No hay nada como una buena banda sonora para aumentar aún más la popularidad de un producto. La de Video Girl Ai es realmente de excepción, con unos temas melódicos muy dulces, algunos dramáticos y unas canciones vocales realmente excelentes. La cantante del opening y ending es Noriko Sakai, amiga personal de Masakazu Katsura y gran fan de la serie, lo que nos lleva plantearnos que puso mucho más interés en que las canciones funcionaran. Y vaya si lo hacen, los temas son realmente adictivos y el Ureshi namida es casi un clásico. Como bonus especial, el mismo Katsura interpreta dos temas en esta banda sonora, Ashita wa ashita en el primer CD y Kokoro no Mizu Tamari y

Mada Minu Yume en el segundo. No puede decirse que se negara a colaborar en el proyecto...

VIDEO GIRL AI ORIGINAL SOUNDTRACK
Duración: 39:32

1. Ureshii namida
2. Ano hi ni...
3. Ashita wa ashita
4. Messeji
5. Glass Moon
6. Takashi's Theme
7. Kanashimi no Tamashii o Tsumugu Mono
8. Master of Gokuraku
9. Searching for Ai
10. Suki nandesu

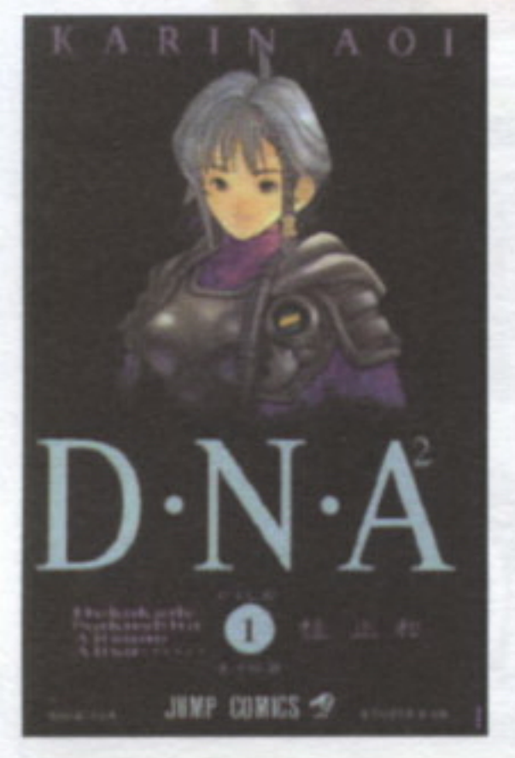
Si no sabéis qué comprar, indiscutiblemente os recomendamos éste. Además del opening y el ending, que están muy bien, también se incluyen seis canciones vocales, una del mismo autor, así como unos curiosos mensajes de contestador con los que mataréis el gusanillo por saber cómo son las voces originales japonesas.

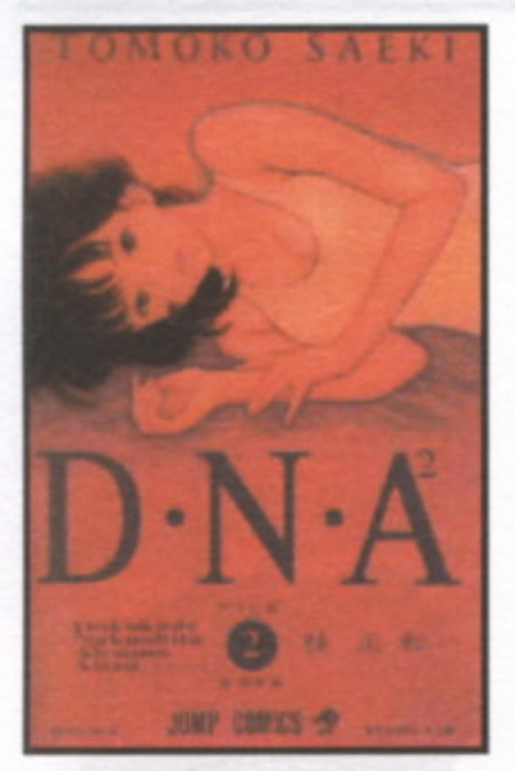
VIDEO GIRL AI 2ND —ORIGINAL SOUNDTRACK
Duración: 46:10 min.

1. Prologue: Answering Phone
2. AI LOVE YOU
3. Scene 1: Long Phone Call 1
4. Banka no Furu Niwa
5. Scene 2: Long Phone Call 2
6. Kokoro no Mizu Tamari
7. Scene 3: Long Phone Call 3
8. Takashi's Dream II
9. Scene 4: Long Phone Call 4
10. Mada Minu Yume
11. Scene 5: Long Phone Call 5
12. Frozen Flower
13. Scene 6: Answering Phone II
14. U-re-shi-na-mi-da
15. Scene 7: na-gu-sa-me-te-a-ge-ru
16. Kimi no Niji
17. Omake : Ai to Moemi no Rusuden Message

Como suele pasar, el Segundo volumen de esta banda Sonora suele recoger los temas instrumentales, los temas de los personajes y algún que otro tema vocal. En esta ocasión destacamos el Ureshii namida, pero en especial os recomendamos Frozen Flowers. Es el complemento perfecto para el primer CD.

EL PLAYBOY DEFINITIVO





Dos portadas de *DNA²* en japonés, una auténtica gozada. A la derecha, Karin metiendo la pata y bueno... la ya típica imagen Katsura con ropa interior femenina de por medio.

EL MANGA

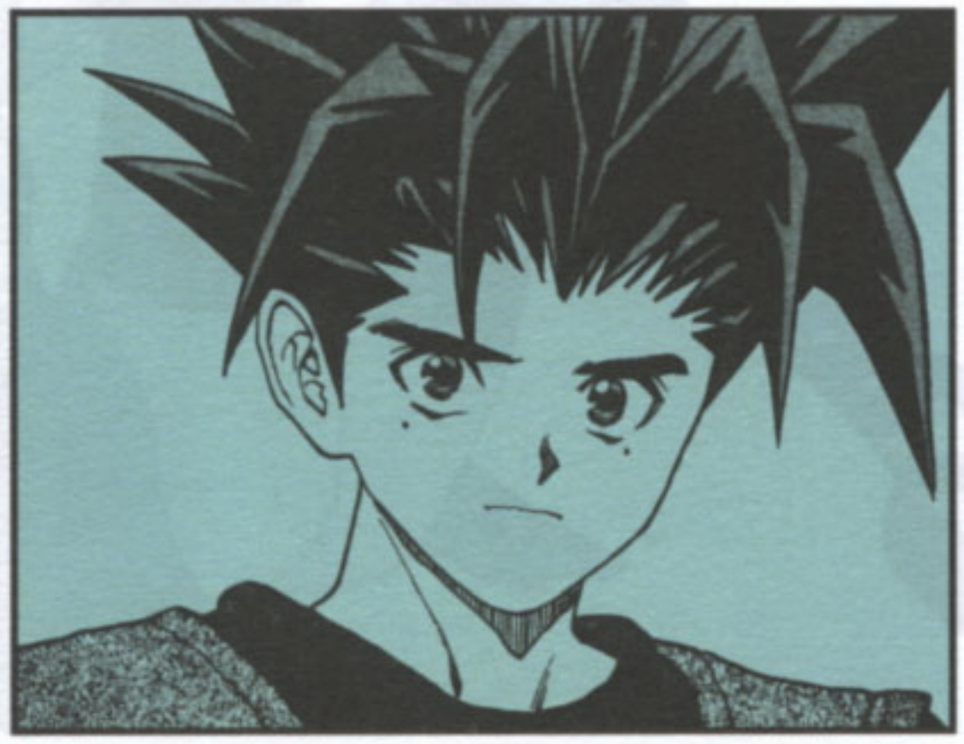
Con una serie de éxito como *Video Girl Ai*, es algo difícil volver a encontrar el filón sin repetirse más que el ajo. Además, de todos es sabido que lo que más le gusta a Katsura son los superhéroes, así que hizo algunas pruebas, como la primera *Shadow Lady*, para tantear un poco al público. Pero ya se sabe, los experimentos no suelen convencer a nadie, así que nuestro autor se puso las pilas y se sacó de la manga otra comedia romántica con un toque... peculiar.

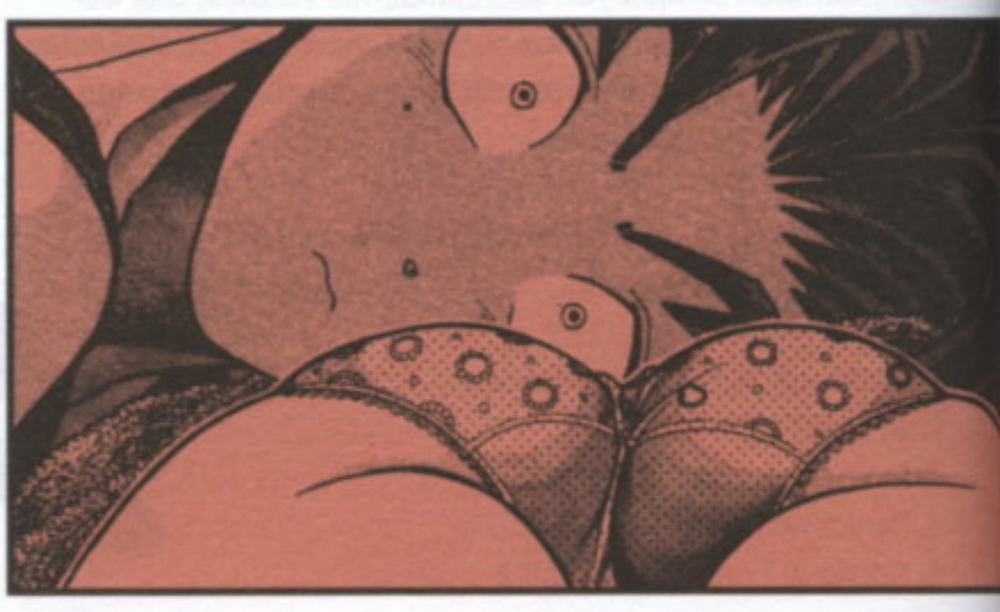
Junta Momonari es uno de los especimenes humanos más patéticos. Como a todo chaval de su edad, en plena adolescencia, le gustan las chicas, pero la verdad es que tiene un grave problema de alergia que le hace el más infeliz de los mortales: alergia a las mujeres. Y no un simple sarpullidito, no, sino que vomita, se desmaya y demás funciones fisiológicas que claro, no lo hacen muy atractivo de cara a las chicas.

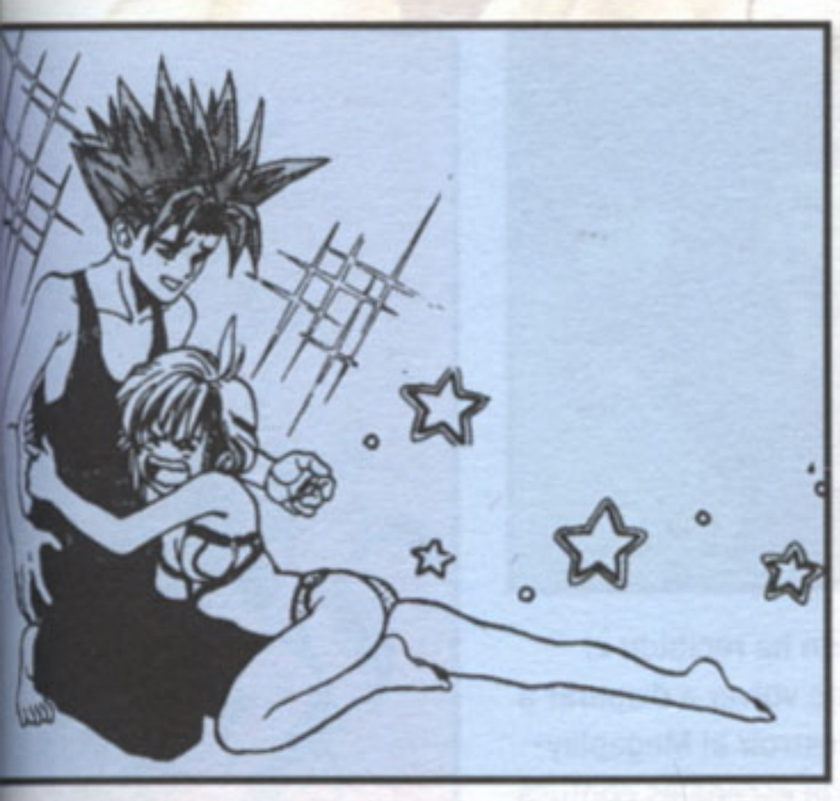
Pero en esto que un día Tomoko Saeki, una de las chicas más guapas de su instituto, se lo encuentra en la calle y lo invita a subir a su casa. Tras cambiarse de modo que él pueda verla, empieza a jugar con él a un juego semierótico, cubierta sólo con una toalla, cosa que es demasiado para las pobres neuronas de Junta, que no puede más y vomita delante de ella. Naturalmente, una cosa así puede desmoralizar a cualquier chica, y Tomoko lo echa de su casa.

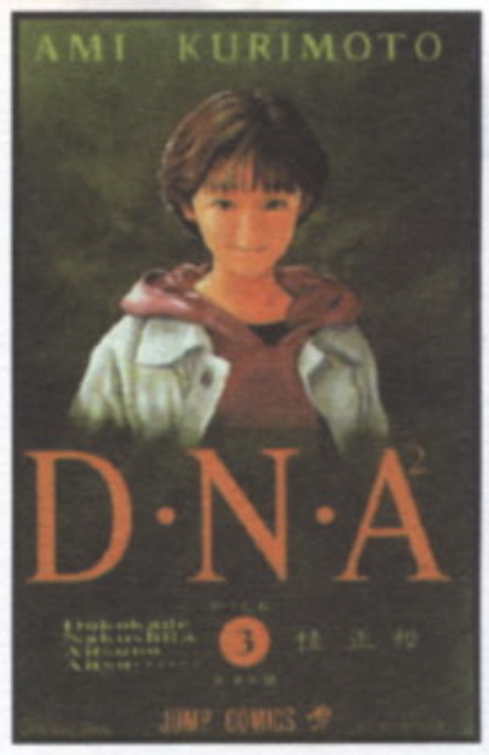
Al día siguiente, Junta intenta disculparse con Tomoko pero oye su conversación con Ryuji, el playboy del instituto, que a pesar de amarla sigue saliendo con otras mujeres. Junta oye cómo Tomoko le dice que sólo lo invitó para burlarse de él, y queda destrozado. De vuelta a casa le sale al paso una extraña muchacha disfrazada con una capa que a punta de pistola lo invita a tomar un té.

Resulta ser Karin Aoi, una oficial del control de población del futuro. Ha viajado en el tiempo con una misión muy definida, deshacerse del Megaplayboy, un hombre que disparará el índice de población de la Tierra hasta superpoblarla. Si logra cumplir su misión, Karin verá cumplido su sueño, un marido perfecto, una casita y una mascota muy mona. ¿Y qué tiene eso que ver con Junta? Pues es que él es, ni más ni menos, que el famoso Megaplayboy. Quién lo diría con un tipo tan penoso...









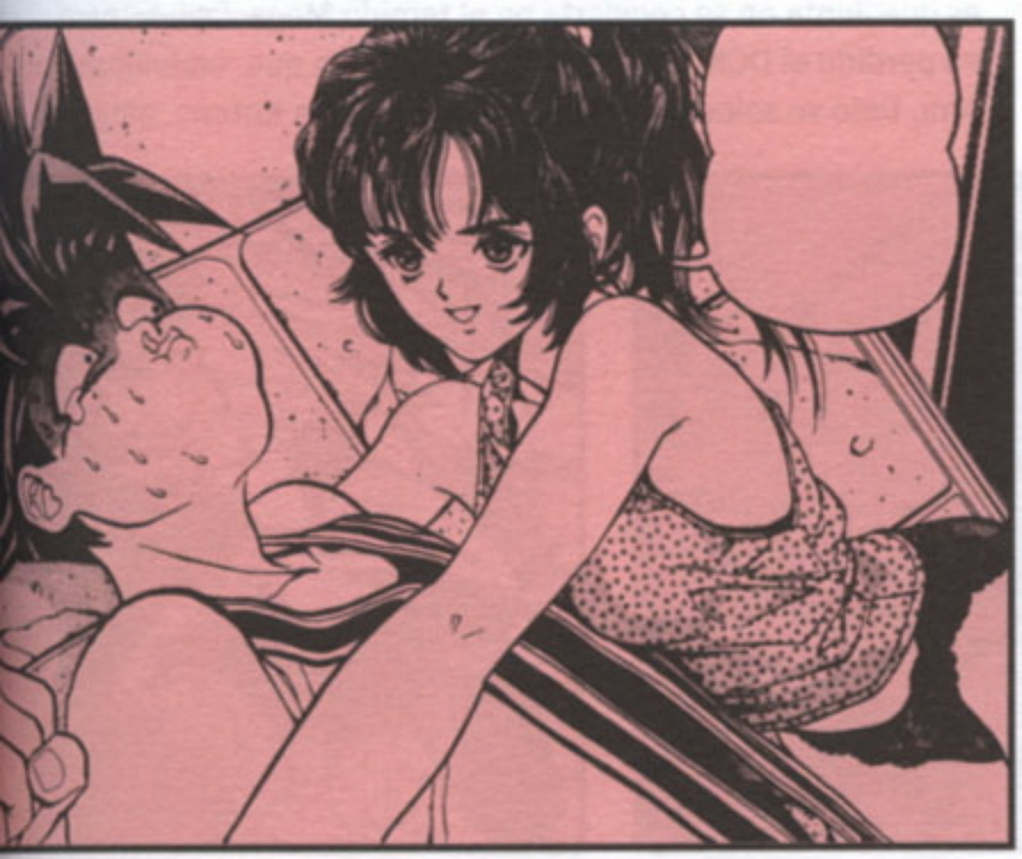
Tomoko subyugada por el encanto del Megaplayboy, y abajo, el objeto de deseo de todas las mujeres con un corazoncito a conquistar.

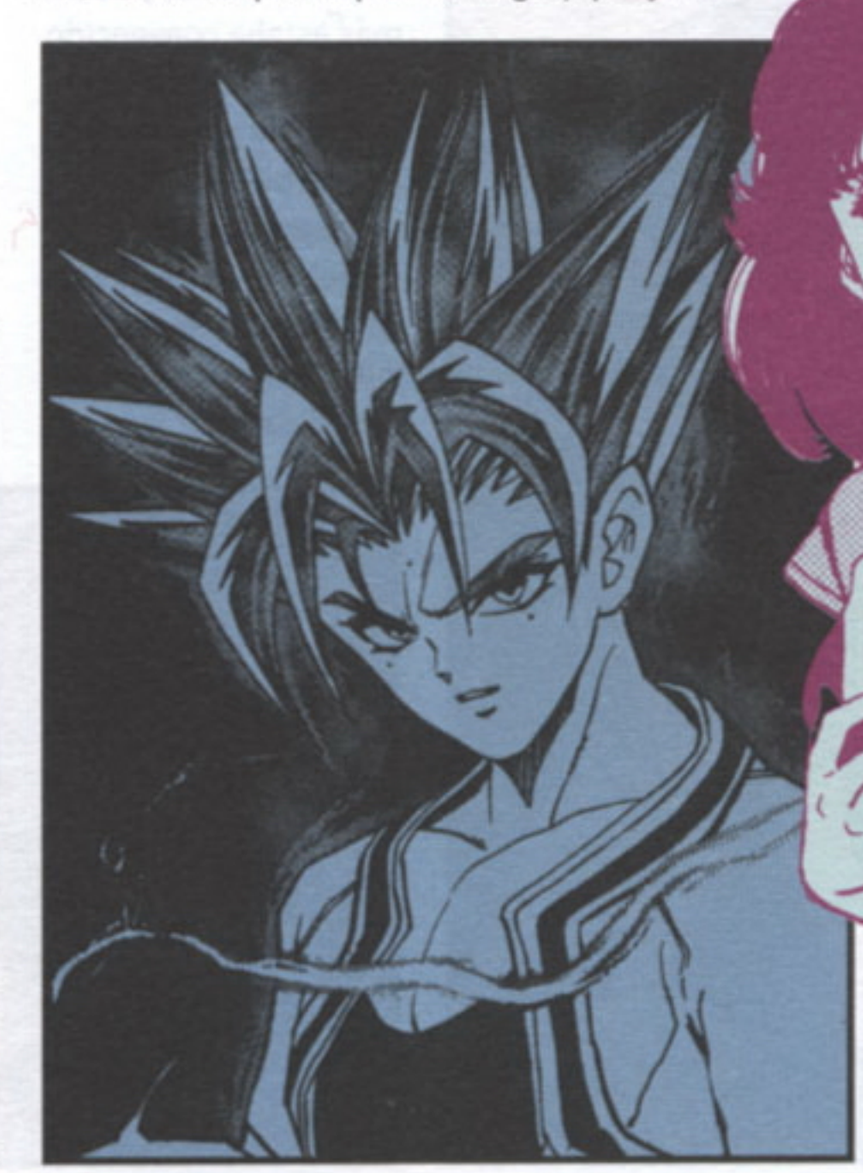
Así que Karin le dispara un DMC, un componente que debe cambiar su metabolismo y de paso sus genes, con lo que la amenaza de que se convierta en el Megaplayboy está eliminada. O eso creía.

Porque la bala disparada no era la correcta, y por si fuera poco, Karin acaba de crear al Megaplayboy... Junta no tiene ni idea, se levanta del suelo y, sin saber qué hacer, va a ver a Tomoko. Ésta acaba de hablar con Ryuji, está harta de que juegue con ella, y lo rechaza. Sola en casa, se lanza a los brazos de Junta porque no sabe qué hacer, pero sus lágrimas despiertan algo dentro de Junta y se transforma en el hombre más encantador del mundo... Junta Megaplayboy. Tomoko cae sin remedio bajo el influyo de la sonrisa de Junta, pero éste, aparte de un Megaplayboy, también es un caballero y no se aprovecha de ella.

Karin está desesperada, se ha dado cuenta de su error y lo que es peor, descubre que Tomoko ya ha caído bajo el influyo de Junta, así que hace lo posible por remediar su error. Interrumpe la declaración de Tomoko, pero no contaba con que Junta está enamorado de ella y también cae bajo el "ataque brillante" del Megaplayboy.

Al día siguiente Karin despierta en la cama de Junta vestida con un sugerente conjunto de ropa interior. Cree que ha pasado "algo", que ya no





Karin intentando desenredar el entuerto que ha formado, y el Megaplayboy rescatando a la chica, y de paso conquistándola...

podrá casarse, pero el Meglaplayboy reacciona ante sus lágrimas y le asegura que no ha pasado nada: y es que todo era culpa de la madre de Junta, que bueno... dejémosla estar.

Pero Ami, su vecina y la única chica a la que Junta puede acercarse, aparte de su madre, no acaba de creer la versión de Junta, y Karin ve su oportunidad: si consigue juntarlos, el Megaplayboy desaparecerá y ella tendrá su sueño... Claro que no contaba con que Ami es la única a la que no le afecta el Megaplayboy, ¿tal vez por amar al verdadero Junta?

Tomoko está decidida a conseguir el amor de Junta, y su novio Ryuji a impedirlo. No puede creer que ella ame a otro, y además estaba convencido que él tenía un ADN que atraía a las mujeres. Le pide explicaciones, pero Tomoko pasa de él y con la aparición de Junta las cosas se complican. Por su parte, Karin ha recibido el encargo de volver a disparar a Junta y destruir al Megaplayboy. Pero la escena es confusa y Ryuji acaba recibiendo el disparo...

Al despertar Ryuji descubre que tiene nuevos poderes: es capaz de absorber el ADN de las personas y tomar sus cuerpos. Intenta violar a Ami bajo la apariencia de Junta, intenta reconquistar a Tomoko haciéndose pasar por Junta, pero para él nada es suficiente. Al fin se transforma en una especie de monstruo que absorbe el ADN e intenta destruir a Junta, todo por amor por Tomoko. En la batalla, más parecida a una escena de *Dragon Ball*, Ryuji pone contra las cuerdas a Junta pero éste reacciona y logra sobreponerse, pero el cuerpo de Junta no está preparado para aguantar todo ese ADN y se colapsa.

Tomoko decide cuidar a Ryuji porque, al fin y al cabo, lo hizo todo por amor, y Karin se pregunta qué hacer. Su misión es que Junta no se convierta en el temido Megaplayboy, pero ha perdido el DCM que necesitaba e intenta que, uniéndose a Ami, todo se solucione. Pero entra en escena Kotomi, amiga

No es Moemi, sino la sensual Tomoko, una chica de arma tomar que cae rotundamente a los pies del Megaplayboy.

de Ami, una chica muy tímida al estilo Junta: cuando se pone nerviosa no puede evitar sus flatulencias... todo un problema, porque además desea participar en un campeonato de gimnasia rítmica, y claro, si la miran se pone nerviosa...

Kotomi se enamora de Junta Megaplayboy, ante la consternación de Karin y la preocupación de Ami, que como todos sabemos ama a Junta. Kotomi cambia de look pero en el fondo sigue siendo la misma, aunque hace un trato con Junta: él superará su alergia a las mujeres mirándola entrenar en sugerentes trajes de gimnasia y ella superará su timidez con Junta mirándola... es un arreglo algo rocambolesco pero por lo visto funciona, Kotomi supera su miedo y logra ganar el campeonato y la beca en el extranjero... Antes de irse, le dice a Junta que iba en serio con él y le recomienda a Ami que sea sincera consigo misma...

El último arco argumental está relacionado con el futuro; Karin recibe un aviso de su hijo, fruto de su relación con Junta, que le advierte del peligro. Su misión estaba planificada desde el principio, estaba previsto que fallara y que Junta fuera el Megaplayboy. Con ayuda de Junta logran detener a Mori, su superior, y a una de las hijas de Junta que se había aliado con él... Tras detener al culpable, Karin debe decidir entre quedarse en el pasado con Junta o volver a su tiempo...

DNA² no logró el éxito de *Video Girl Ai*, a pesar de retomar un poco el testigo de su predecesora. Karin no es Ai, por mucho que se le parezca, y no hay tanto amor en este manga, sino una buena combinación de acción, chicas guapas y humor. Tal vez por eso no alcanzó todas las expectativas previstas...

JUNTA MOMONARI

Este chico, calladito y encantador, tiene el importante handicap de ser alérgico a las chicas: al menor indicio de situación sexual, vomita, normalmente sobre la chica. Y eso es un problema. Pero increíblemente él es el futuro Junta Megaplayboy, el hombre que con su ADN desestabilizará el mundo y creará un gravísimo problema de superpoblación, hasta el punto que tener dos hijos está castigado con la muerte. Junta se enamora de Karin, la chica encargada de eliminar a su otro yo, y por si fuera poco se ve envuelto en una turbia trama...

KARIN AOI

Esta oficial de Control de Población ha sido escogida para volver al pasado y modificar el ADN de Junta Momonari, el odiado Megaplayboy. No sabe que su bala de DCM es la incorrecta y sin saberlo, crea al Megaplayboy. Y peor aún, queda prendada de él, él se enamora de ella y para rematar la faena, en su intento de que Junta sea el tipo de antes dispara sobre Ryuji y lo convierte en un monstruo.

Por lo demás, Karin no parece ser la persona indicada, es algo descuidada, tiene un sueño un poco ridículo y, en general, no es mejor que Junta, pero se hace querer...

RYUJI SUGASHITA

Es guapo, es rico, y tiene éxito entre las mujeres. Sale con Tomoko pero no puede evitar verse con otras chicas, porque cree que su ADN le hacer ser un mujeriego, tiene algo que le hace irresistible. La entrada en escena de Junta lo saca de sus casillas, y no puede consentir que Tomoko prefiera a otro. Está en el lugar equivocado en el momento equivocado, y recibe una bala de ADN que le confiere poderes, es capaz de copiar el ADN de los demás y tomar su forma. Ese mismo ADN le da poder, que usa para derrotar a Junta creyendo que así logrará el amor de Tomoko, pero no ha calculado la resistencia de su cuerpo...

AMI KURIMOTO

Ami es amiga y vecina de Junta, y la única que puede tocarle sin que Junta vomite, un gran logro. Cuando Junta se transforma en el Megaplayboy Ami es la única que no cae bajo su influjo, no se sabe muy bien por qué, y no sabe cómo reaccionar ante su repentina popularidad entre las mujeres. Cuando Kotomi se enamora de él intenta dejarle el camino libre, pero en el fondo lo ama...

TOMOKO SAEKI

Es una de las chicas más guapas de su instituto, y sale con el atractivo Ryuji, pero éste no puede dejar de ver a otras mujeres, y ella lo odia. Utiliza a Junta para poner celoso a Ryuji, pero cuando éste se transforma en Megaplayboy su cuerpo reacciona y se convierte en su primera víctima, poniendo en práctica todos sus trucos para conquistarlo. Tomoko no puede decirse que sea una chica muy profunda, pero al fin el desesperado amor de Ryuji, que se transforma en un monstruo por ella, logra tocar su corazón y se dedica a cuidarlo.

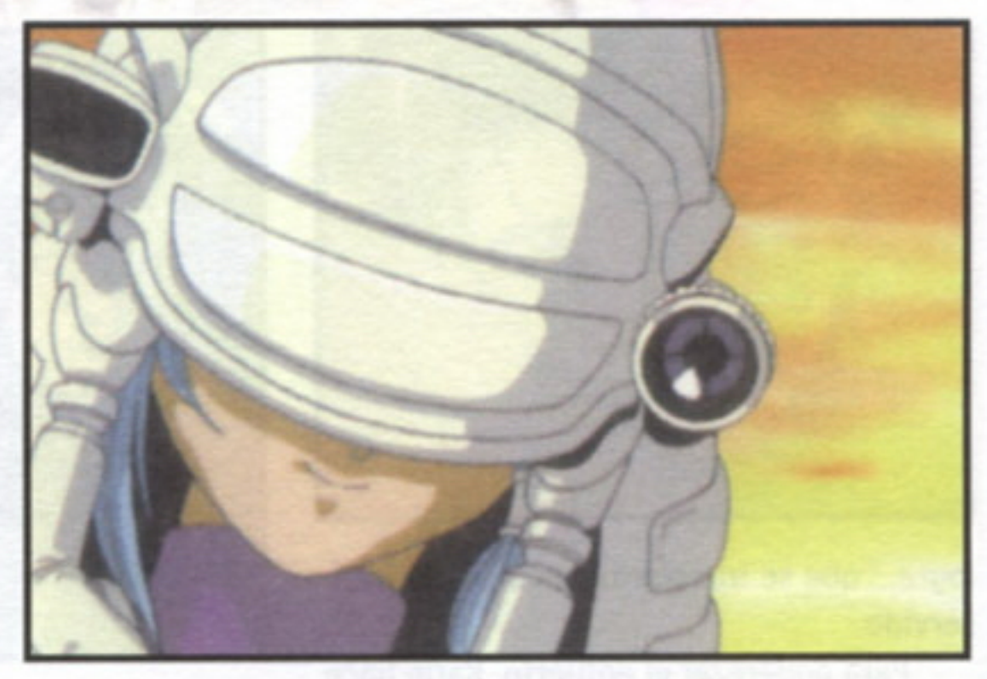
KOTOMI TAKANASHI

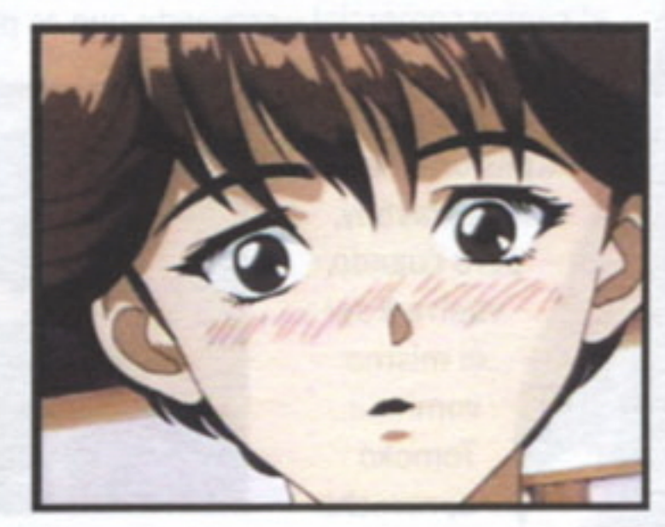
Amiga de Ami, esta chica tan tímida es la versión femenina del problema de Junta. No vomita ante los chicos, pero sí tiene flatulencias cuando se pone nerviosa... por cualquier cosa. No se atreve a hacer gimnasia rítmica, su pasión, porque la pone nerviosa que la miren, pero se enamora de Junta Megaplayboy y por él decide cambiar. Hace un trato con Junta para superar sus problemas: él la mirará en posturas eróticas para curarse y ella aprenderá a no ponerse nerviosa ante los demás... Kotomi es un personaje curioso, tímida pero dispuesta a todo si así puede conquistar a Junta, pero en el fondo sabe que Ami lo ama y que él a ella...

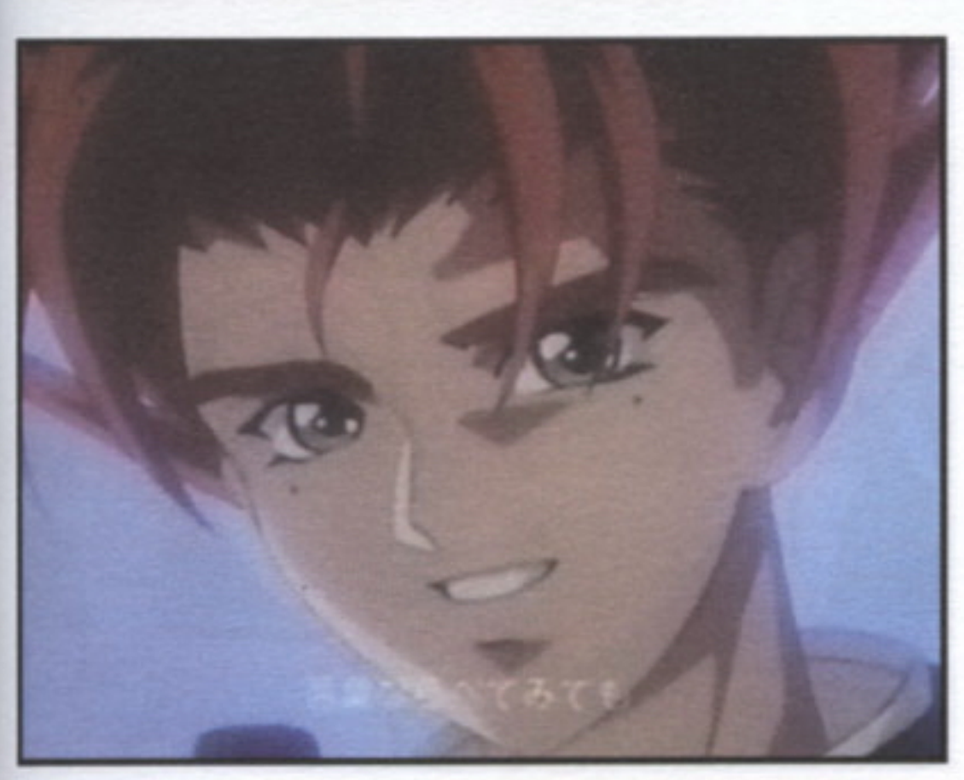
LA SERIE DE TELEVISIÓN

DNA² era popular. No una cosa exagerada, pero tenía su público y después de la buena acogida del anime de *Video Girl Ai*, valía la pena arriesgarse a una adaptación animada. Pero en vez de decantarse por el formato OVA, la venta directa en vídeo, decidieron poner en práctica un formato muy popular hoy en día: la mini serie de televisión. Fueron 13 capítulos emitidos entre el 7 de octubre de 1994 y el 23 de diciembre del mismo año, y si bien no puede decirse que fuera la revelación de la temporada, hizo aún más popular la serie. A pesar de ello vendieron el desenlace en vídeo para sacar unos yenes más... Entre los dobladores destaca Megumi Hayashibara en la voz de Tomoko, pero poco más... Eso sí, hay algunas diferencias entre el manga y el anime...

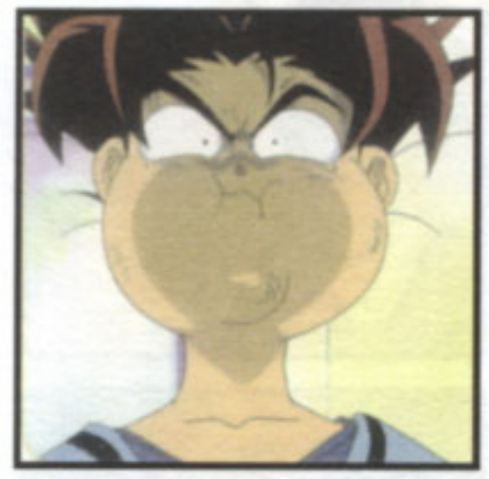
Tras un opening, *Blurry eyes*, que ha logrado mantenerse como uno de mis preferidos durante años, la historia empieza más o menos como la conocemos. Junta se convierte en un juguete en manos de Tomoko, que intenta usarlo para poner celoso a Ryuji, pero su particular constitución le juega –otra vez-, una mala pasada. Es en ese momento cuando Karin lo localiza. Al día siguiente se entera del juego de Tomoko, y cuando está totalmente hundido aparece Karin Aoi, que intentado que no se convierta en el Megaplayboy



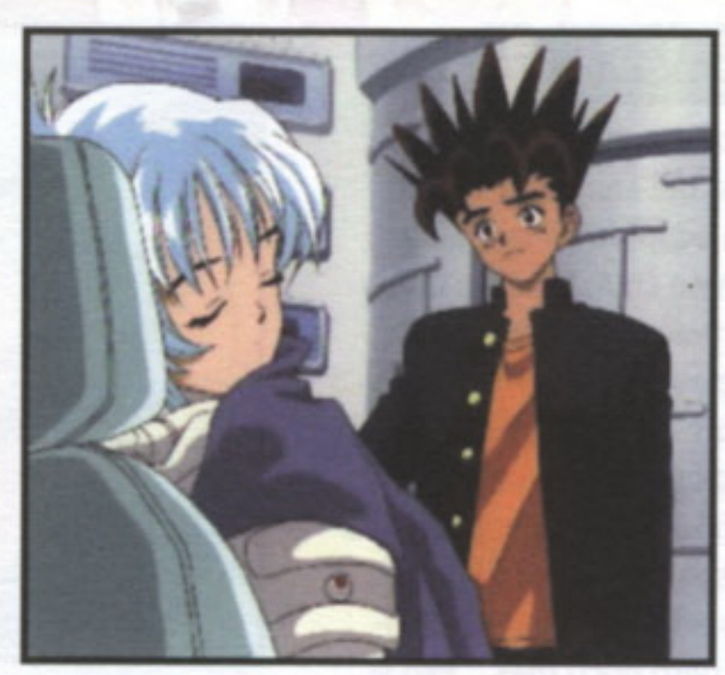




Una pequeña muestra del opening de la serie, que es perfecto para el animado tema de entrad de la serie. Abajo, el Megaplayboy y Karin Aoi.



El "problemilla" de Junta, su manía de vomitar ante las chicas... toda ssin excepción. Su vida es dura.



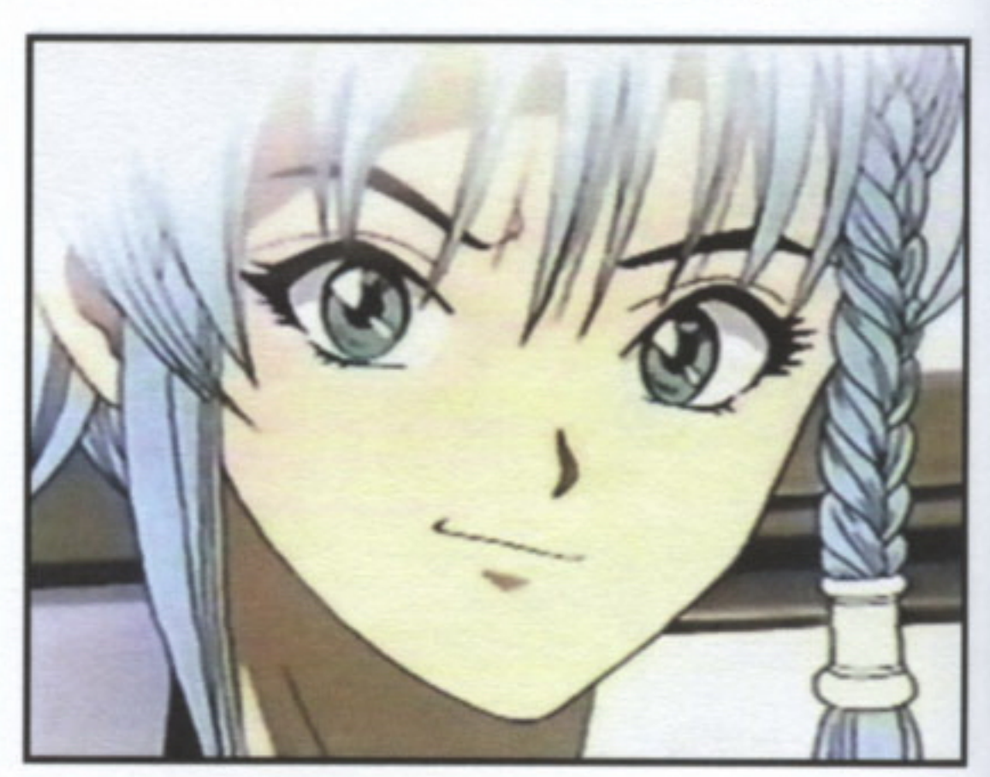
logra... que se transforme en él. El lío está servido.

Para enderezar el entuerto, Karin hace lo posible porque Junta y Ami se enamoren y rezar porque en el futuro no se enteren de su metedura de pata, pero por lo visto Ami es la única inmune a los encantos de Junta Megaplayboy.

Junta, que nunca ha sido muy listo, decide regalarle algo a Karin y le pide consejo... a Ami, que le recomienda un collar. Junta le compra uno, pero Tomoko se topa con él en el centro comercial y creyendo que es para ella, se lo pone: al vérselo puesto, Junta se transforma en el Megaplayboy, pero cuando vuelve a ser él mismo vomita... Tomoko aprovecha para llevárselo a su casa donde el Megaplayboy reaparece y sigue conquistando a Tomoko. Karin lleva a Ami hasta la casa de Tomoko, pero ésta cree que el collar era para Ami. Karin está contenta porque su plan funcione, pero está triste porque sabe que el collar era para ella: está enamorada de Junta.

Karin por fin hace de tripas corazón y está más dispuesta que nunca a unir a Junta y Ami, pero el Megaplayboy vuelve a aparecer mientras intenta convencer a Junta, pero el problema es que Kotomi, una amiga de Ami lo ve... y se enamora de él. Karin hace lo posible porque Junta no le diga a Ami que el collar no era para ella, pero aparece Kotomi y declara su amor por Junta. Y van...

Kotomi cambia de imagen y logra una cita con Junta Megaplayboy, pero cuando vuelve a ser el Junta de siempre hacen un



trato: Junta la ayudará con sus problemas de flatulencia cuando se poner nerviosa, y ella a él con su alergia a las chicas. Fácil, ¿no? Kotomi intenta seducirle como puede, practicando para un torneo de gimnasia rítmica, y todos creen que ha logrado seducir a Junta, pero tras participar en el campeonato le explica la verdad a Ami y el dice que no oculte más sus sentimientos.

Karin recibe otra bala de DCM, con el encargo de cumplir su misión o será ejecutada. Intenta disparar a Junta, pero Ryuji se interpone y recibe el DCM: ahora su ADN está alterado, puede absorber la información del ADN de la gente y transformar su cuerpo en el suyo. Casi viola a Ami bajo la apariencia de Junta y luego intenta lo mismo con Tomoko, pero al ver que ella haría lo que fuera por Junta se enfurece, y le dice a Junta que ha violado a Ami. Éste decide convertirse en el Megaplayboy.

Karin intenta detener a Ryuji, pero es atrapada por sus guardaespaldas, y Junta,Ami y después Tomoko van a rescatarla.

Junta quiere transformarse en Megaplayboy, pero Karin se lo prohíbe, por lo que no es rival para Ryuji, que le da una paliza. Por fin Junta se transforma pero Ryuji ha absorbido tanto ADN que su cuerpo no puede contenerlo todo y empieza a deshacerse.

Karin se queda un tiempo más para controlar el desarrollo de Junta, pero reciben visita del futuro: Mori, el superior de Karin, y Rurura, aquí descendiente de Junta. Manipulan el maltrecho cerebro de Ryuji y lo usan para sus fines.

Aquí acaba la serie de televisión, pero la historia acaba como el anime en una bonita OV A especial de venta en vídeo... Para que luego digan.

Quién lo diría, esta monísima chica es Kotomi, de lo más sexy... Abajo, nuestra Karin.

LA MÚSICA

DNA^2 SOUNDTRACK

1. Blurry eyes
2. Impatience
3. D.N.A.2
4. Loneliness
5. Fear
6. Into the Boom
7. Ke Shi Ki
8. Dragon Fantasy IV
9. Sweet Dream
10. Go Away
11. Amorous
12. Danger Zone
13. Blurry Eyes (string version)
14. Fighting
15. Sukkoje Junta!
16. Unsari Junta!
17. Dear...
18. Shi Ssou
19. Look for...?
20. Metamorphosis
21. Darkness Hero
22. Energy
23. Last Battle
24. See you...

SHADOW LADY

LA HEROÍNA POR EXCELENCIA

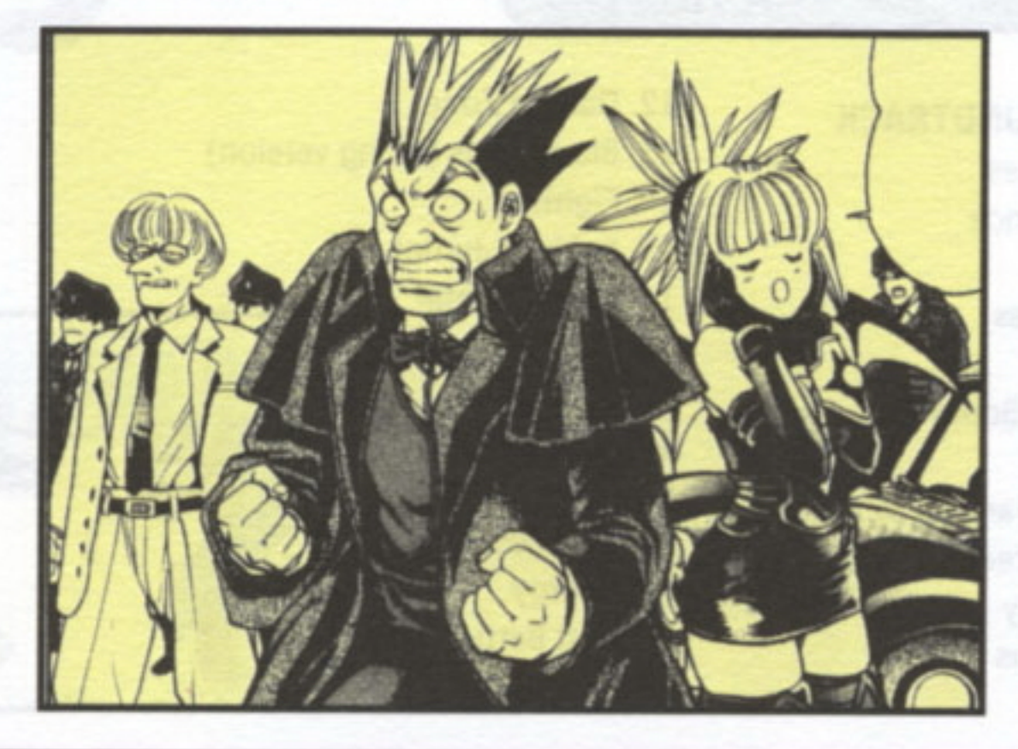
Si bien Masakazu Katsura parece haber encontrado el tema que engancha a su público, no por ello se resigna a estar tan encasillado. Buena prueba de ello son sus historias cortas y sus incursiones en el género de los superhéroes, pero *Shadow Lady* tiene la pinta de ser su serie favorita.

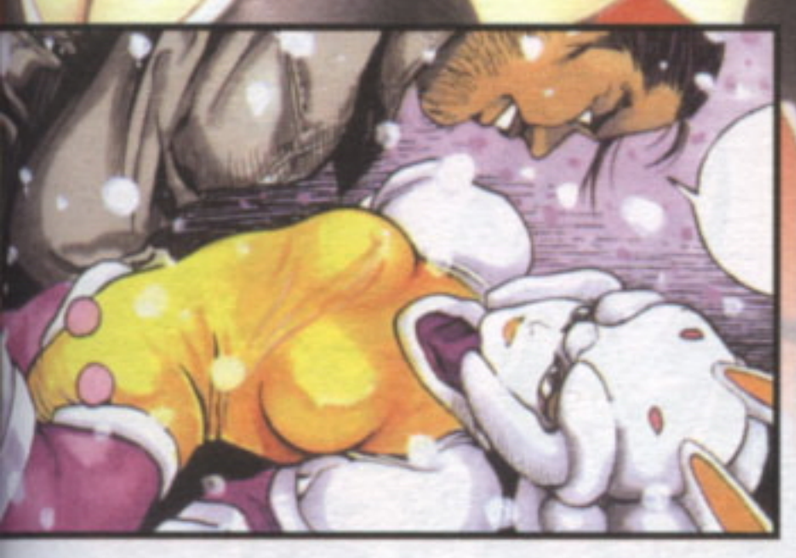
Y no lo decimos por decir. Hasta ahora ya lleva cuatro versiones de esta historia, y eso es un signo inequívoco de que siente algo especial por esta heroína tan especial. La primera versión apareció en enero de 1993, en la revista de videojuegos *Virtual Jump*; es una historia a color, con unos diseños eh... particulares, y con cierta gracia. La segunda versión apareció en 1994, en la revista Shonen Jump, y se trata de una historia corta tomando, más o menos, las bases de la anterior pero con bastante más interés. La mejor versión es, sin duda, la siguiente, tres tomos en los que se explayaba narrando la historia de Aimi y Maito, pero la cuarta y última versión hasta el momento se trata de la reedición de la primera historia, incluída en el 4C, su libro de ilustraciones, un solo volumen dedicada a la primera historia de Aimi y Maito.

La primera versión interesante, la del *Shonen Jump* de 1994, nos presenta a Aimi, una chica dulce y muy tímida con ciertos problemas sentimentales y gimnásticos. En lo sentimental su problema se llama Maito y va a su clase, un chico algo extraño, y en lo gimnástico tiene auténticos problemas al no poder dar la voltereta que les exigen. Intenta llamar la atención de Maito y lo logra, pero cayéndose de la barra y haciendo que se ría de ella. Totalmente deprimida, vuelve a casa donde su abuela decide ayudarla entregándole un precioso estuche de maquillaje mágico: al ponerse la sombra de ojos se transforma Shadow Lady, una heroína muy especial, sin problemas gimnásticos de ningún tipo, que se topa con Maito; éste decide atraparla y empieza el juego del gato y el ratón. Como Maito sólo persigue a criminales, Shadow Lady roba de todo para que le haga caso, pero en pleno enfrentamiento con unos delincuentes peligrosos Aimi vuelve a ser la de siempre y debe realizar la famosa voltereta para salvar la vida de Maito. Todo se soluciona menos los problemas sentimentales de la chica porque ahora Maito ama a... Shadow Lady.

La tercera versión son tres interesantes tomos con una historia similar. Aimi es una tímida huérfana de 17 años, que vive sola y trabaja en una cafetería. Conoce a su nuevo veci-

Arriba, las tres portadas de *Shadow Lady*. Abajo, el mágico estuche de maquillaje. A la derecha, una muestra del humor de nuestra heroína.





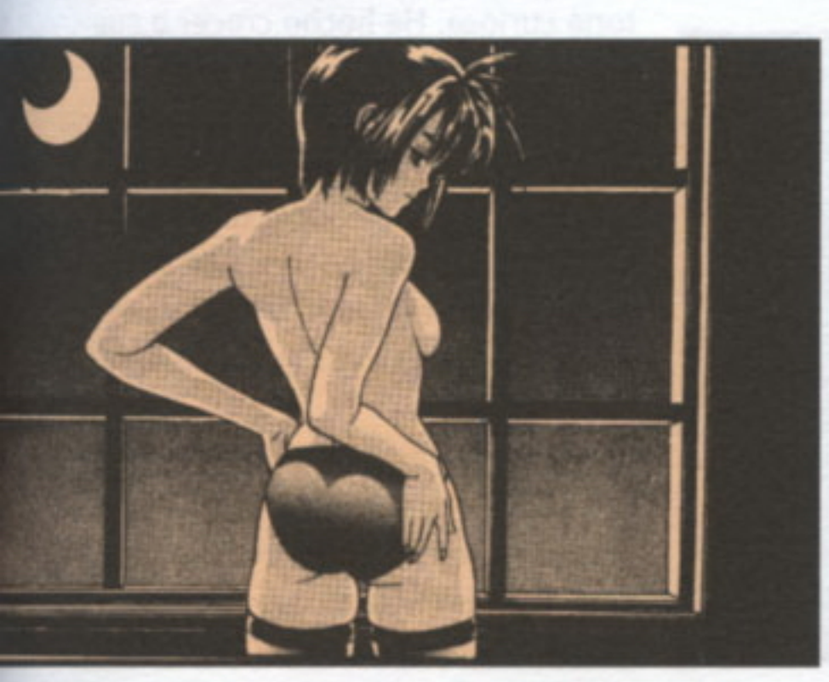
no, que la salva de unos atracadores, un nuevo policía con aspiraciones a inventor y cómo no, se enamora de él. Todo sería normal si Braito no hubiera llegada a Gray City dispuesto terminar con Shadow Lady... y Aimi no fuera Shadow Lady, claro está. El responsable de su cambio es Demota, un pequeño demonio que un día apareció ante la sorprendida muchachita y le entregó un estuche de maquillaje mágico que la transforman en la traviesa y alocada super heroína. Tras la llegada de Braito decide dejar de ser Shadow Lady, pero en su noche de despedida se topa con él y descubre que quiere atraparla –porque la ama, claro, y quiere rehabilitarla. Aimi o se atreve a declararle sus sentimientos, huye cada vez que ve a Braito, y como Shadow Lady no para de burlarse de él, incluso le entrega un delincuente que se le escapó. El jefe de policía, blanco de las bromas pesadas de Shadow Lady, no sabe qué hacer con él, pero protagoniza una memorable escena al transformarse en Shadow Lady...

La llegada de Raim, amiga de Braito y loca por sus huesos, sólo complica las cosas. Se da cuenta en seguida de lo que Aimi siente por Braito, porque ella siente lo mismo, pero su objetivo principal es derrotar a Shadow Lady como Spark girl, usando unos inventos parecidos a los de Braito. Ras deshacerse de Spark Girl, Aimi se enfrenta aun problema mucho mayor: por lo visto, Demota le entregó la caja de maquillaje sin permiso y ahora debe pagar por ello con su vida; Aimi accede a hacer lo que sea por salvarlo, y para ello debe recuperar ciertas piedras preciosas que en su interior contienen poderosos demonios.

Descubre a un importante personaje que secuestraba mujeres porque lo rechazaban, y tras revelarle su identidad lo destruye, pero no puede evitar que el demonio aparezca. Éste la ataca, y Shadow lady se sacrifica por él, sin resultado. El demonio confiesa a Demota que su objetivo es destruir el mundo, deshace el hechizo pero Braito cree que Shadow Lady es una asesina...

La primera historia viene incluida en uno de los tres tomos que componen el 4C, el libro de ilustraciones de Masakazu Katsura. Shadow lady se trata de la primera

El primer malo maloso de la serie, y abajo, la rival de Shadow Lady, Spark Girl. En esta página, una buena muestra de las diferentes versiones.



historia, una nueva vuelta de tuerca a la ya famosa historia de Aimi, una chica muy tímida que gracias a un maquillaje especial logra transformase en otra persona y así superar su timidez y despertar su lado oculto. En esta versión Aimi es una chica más mayor, no una adolescente, y vive sola tras la muerte de su abuelo, su único pariente. El bosque en el que vivieron va a ser destruido en aras de la civilización, y una noche tiene el impulso de visitar su antigua casa. Allí, en el desván, encuentra un curios estuche de maquillaje, que al probarse la transforma en Shadow Lady.

Un tiempo después un hombre la salva de un atraco, y le entrega unas flores amarillas. Por ironías del destino, él es uno de los que deben atraparla, pero cree haber visto sus ojos en otra parte...

Mientras tanto, el propietario de empresas Line, que curiosamente tiene una foto de Aimi en su mesa, está decidido a enfrentarse a Shadow Lady como Teknoman, un superhéroe totalmente tecnológico. Logra casi derrotarla de no ser por la intervención de Maito, que descubre el punto débil de su armadura. Aimi recuerda su encuentro con Sam Line, el propietario dela empresa que desea construir un parque de atracciones en su bosque, y de lo amable que fue con ella, hablando de la voz de la naturaleza... Maito intenta impedir que Aimi, o Shadow Lady, se enfrenten a Teknoman, pero sin éxito. Se produce un enfrentamiento, pero el amor por Aimi hace que Teknoman ya no desee destruir el bosque, y cuando descubre quién es ella decide sacrificar su vida porque su sueño se cumpla, pero el poder de Shadow Lady salva a Line...

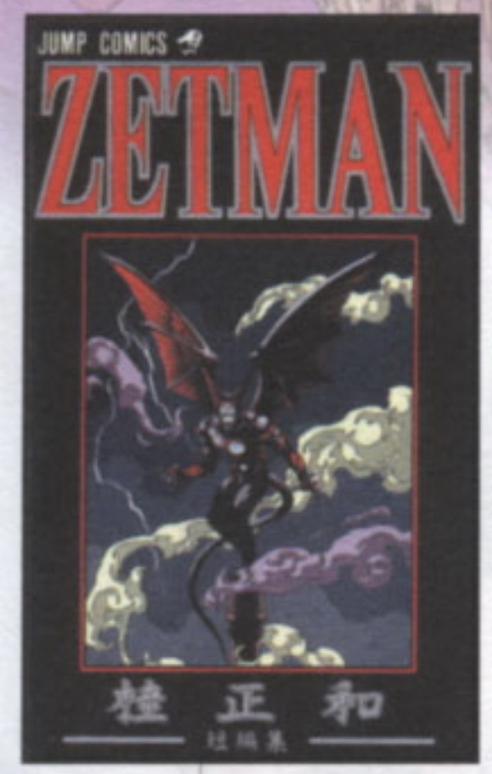
Es una historia curiosa, a todo color y con un dibujo algo alejado de lo que nos tiene acostumbrados, pero es una historia curiosa. Ha hecho crecer a sus protagonistas, sobre todo a Maito, y parece que Aimi está un poco indecisa entre Maito y Sam, pero le da más gracia al asunto, y por si fuera poco tiene una especie de mensaje ecologista. Sigo prefiriendo la tercera versión pero lo cierto es que ésta no está nada mal.

Mientras esperamos que a Katsura se le ocurra otra excusa para meter a *Shadow Lady* en otros fregados, como veis, si *Shadow Lady* no es su obra favorita...

AIMI KOMORI
Las tres primeras Aimis eran bastante parecidas, algo tímidas y de una belleza callada. Tres de ellas son huérfanas, y se enamoran en silencio del protagonista. La cuarta Aimi, es más mayor que las demás, una chica que vive sola en el bosque y toca el chelo, pero en esencia podemos decir que Katsura no ha modificado el carácter de su protagonista.
SHADOW LADY
Las cuatro Shadow Ladys parecen haber sido cortadas con el mismo patrón. Roban porque es divertido, les gusta la emoción y llamar la atención, y si pueden burlarse de la policía mejor que mejor, porque así su vida es más emocionante y pueden lucir tipito y transformaciones.
MAITO/BRAITO HONDA
El eterno perseguidor y enamorado de Shadow Lady ha sido siempre un hombre recto, con un estricto sentido del deber y que está decidido a atrapar a la ladrona. El primero es mayor, no soporta los artilugios mecánicos al contrario de los dos últimos, que basaban su éxito en eso.Por cierto, el tercer Braito tiene la manía de caer en los baños femeninos...
DEMOTA
El ayudante y demonio guardián de la segunda y tercera Shadow Lady es un simpático personaje que da el contrapunto cómico, en la tercera historia obsesionado con las chicas y sus cuerpos... pero un bromista incorregible.

ZETMAN

VUELVE EL HEROE



No puede decirse que *DNA²* fuera un tropezón en su carrera, pero tras el éxito de *Video Girl Ai*, no logró la fama esperada. Quién sabe los motivos, pero lo cierto es que Katsura probó suerte con *Shadow Lady* y algunas historias cortas antes de embarcarse en *I"s*, una obra que sí respondió a las expectativas. Pero en ese tiempo dibujó algunas historias cortas que más tarde fueron recopiladas en un volumen titulado *Zetman*, en 1995, que tiene algunas cosas realmente curiosas.

No, no es una Video Girl, sino un ente creado por un videojuego. A la derecha, las dos caras de *Zetman*.

ZETMAN

Volviendo a su vieja pasión por los superhéroes enmascarados, *Zetman* nos recuerda –un poquito, sólo un poquito-, al *Batman* de Tim Burton. En una ciudad oscura y donde los maleantes campan a sus anchas los ciudadanos están solos. ¿Solos? ¡No! Hay un superhéroe que les protege...

Jin Kurono es un programador de videojuegos muy retraído que no ha tenido lo que se dice una infancia feliz. No recuerda a su padre, y su madre también murió cuando era muy joven, por lo que sólo recuerda de ella que quería que tuviera muy claros sus valores morales. Pero con el tiempo Jin ha acabado confundiendo un poco los términos, considera igual el atacar a un taxista que el robar una chocolatina.

Toda su rabia y odio contenido hacia esa parte de la sociedad sale a la superficie una noche en la que es atacado; vuelve a su trabajo y tras crear a unos contrincantes iguales a

los que le atacaron su personaje, Zetman, les da una paliza.

Por lo que parece, su única amiga le recuerda el atropello de su madre y entonces Jin pierde el control, sus emociones se disparan... y su videojuego cobra vida. Por una parte tenemos a Ai-S, la inteligencia y un personaje que sabe pensar fríamente, y por otro lado al malo maloso, la Muerte. ¿La solución? Pues que Jin se convierta en Zetman...

Es una historia gráficamente correcta, con un buen diseño de personajes y en el que Katsura ha sabido cambiar, no es su típica historia: es oscura y ya os digo, recuerda a las típicas historias de Batman y Gotham. ¿Tal vez por eso no funcionó?

SHIN-NO-SHIN

Si algo funciona, lo mejor es explotarlo un poco más, o al menos ésa parece ser la regla de oro de algunas editoriales japonesas. Shin-no-shin es una historia de instituto con toques fantásticos y que resulta ser bastante simpática. Primero nos sitúan en el año 2048, donde un anciano decide enviar a un androide a destruir a su enemigo de juventud. Éste es *Shinnoshin*, un chico que va por la vida con un paraguas de papel de arroz, y que salva a Manami de unos desaprensivos. Cómo no, ella queda prendada de él, e intenta conseguir una cinta, ante la rabia de Makisaka, que está enamorado de ella y que es, en realidad, quien ha enviado al cyborg desde el futuro.

Bien, centrémonos: el Makisaka del futuro ha enviado a un robot para destruir a Shinnoshin por quitarle la novia –por cierto, ella ni le hacía caso-, pero también hay una especie de agente del espacio-tiempo llamada Nana que intenta detener al cyborg, pero debe enseñarle su ropa interior a Shinnoshin y él decide que claro, ahora deben casarse... Es una historia algo surrealista, pero la verdad es que

Una historia muy divertida, la de *Woman in the man*, cómo un pequeño cambio de cuerpo puede cambiarte la vida y la personalidad.

tiene algunos detalles muy buenos y resulta realmente divertida.

WOMAN IN THE MAN

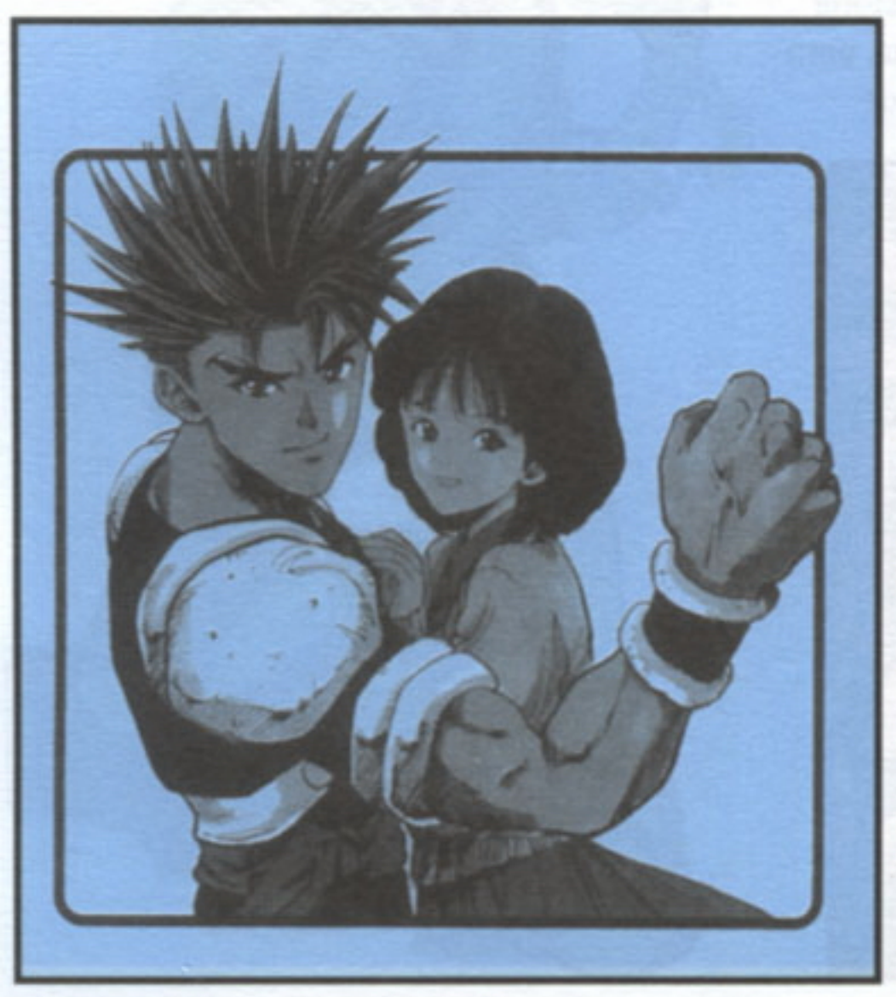
Tsuyomaru no es un hombre. Por lo menos para su padre, maestro en artes marciales, que ve cómo su hijo no vale ni para sacudir las esteras: es perezoso, debilucho y no tiene especiales aptitudes para las artes marciales. Seguro que más de una vez ha deseado que fuera como Hazumí, su amiga de la infancia, una chica decidida... casi demasiado decidida para ser una chica.

Así están las cosas, pero por lo visto lo peor es para Tsuyomaru, que claro, debe soportar de todo por su falta de... hombría, hasta que un día, cuando unos tipos se meten con su Hazumí, Tsuyomaru debe enfrentarse a ellos en un torneo de artes marciales, cosa harto difícil.

Hazumí, como es una chica de armas tomar, tiene la solución: si lo mete en un acelerador de partículas cambiará su personalidad, convirtiéndolo en un tipo más agresivo.

Como era de esperar, el experimento no sale bien y se... intercambian los cuerpos. Ojo, que eso no es necesariamente malo, porque por lo visto sus respectivas personalidades por fin han encontrado su sitio... Pero llega el día del torneo y no tienen en cuenta que el experimento era, valga la redundancia, experimental y no muy estable...

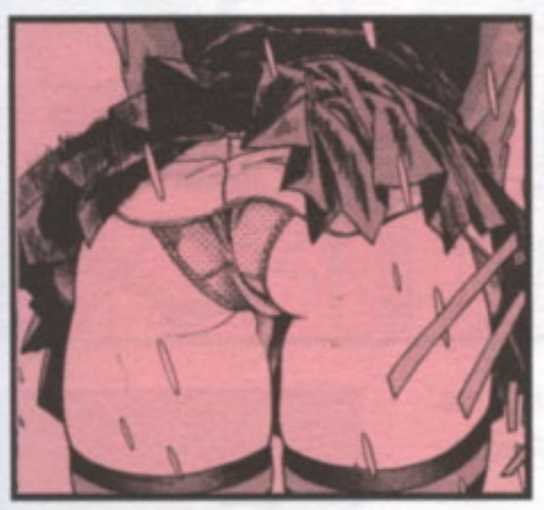
La historia es una muy buena idea, con el desarrollo justo, bastante humor y en típica de Masakazu Katsura.



La última historia es el primer coqueteo de Katsura con *Shadow Lady*, pero hemos preferido incluirla en las páginas dedicadas a esta curiosa heroína para mantener un poco la coherencia, pero si os decidís a compraros este volumen de historias cortas, tened en cuenta que ahí encontraréis la segunda *Shadow Lady*, la que Norma incluyó en el tercer tomo de esta serie.

Alcanzar la fama y ser un mangaka reconocido tiene muchas ventajas. Una de ellas, la más evidente, es el dinero, la popularidad y el calor del público. Pero la cruz de esta profesión tan apasionante es que se espera mucho de ti. Los editores desean una nueva serie de éxito, tus fans te la exigen y a veces es difícil volver a encontrar el filón de oro.

Masakazu Katsura tuvo ciertos problemas con ello. Tras pelear por un tiempo con obras como *Present from Lemon* o *Vander*, logró hacerse un hueco con la original idea de las Video Girls, pero después de narrar durante 13 tomos sus andanzas le quedaban pocas opciones. *Video Girl Len* puede considerarse un respiro, una obra para hacer algo de tiempo hasta la inevitable continuación. *DNA²* era, aparentemente, la solución, una obra fantástica con viajes en el tiempo y demás parafernalia futurista incluida que lamentablemente no acabó de funcionar, y después *Shadow Lady*, que tampoco acabó de funcionar como debiera a pesar del empeño del autor.



Así que Masakazu Katsura volvió a hacer lo que se le da bien, una historia protagonizada por adolescentes con sus problemas y demás, una especie de *Sensación de Vivir* a la japonesa. Pero para marcar la diferencia decidió que, esta vez, no habría ni héroes ni chicas de otra dimensión, ni nada: sólo chicos normales y corrientes. Hay muchos autores que explotan este género, el de la comedia

Una buena muestra de las bonitas portada de *I"s*, donde Katsura se explaya dibujando a hermosas jovencitas. Abajo, la hermosa Iori.

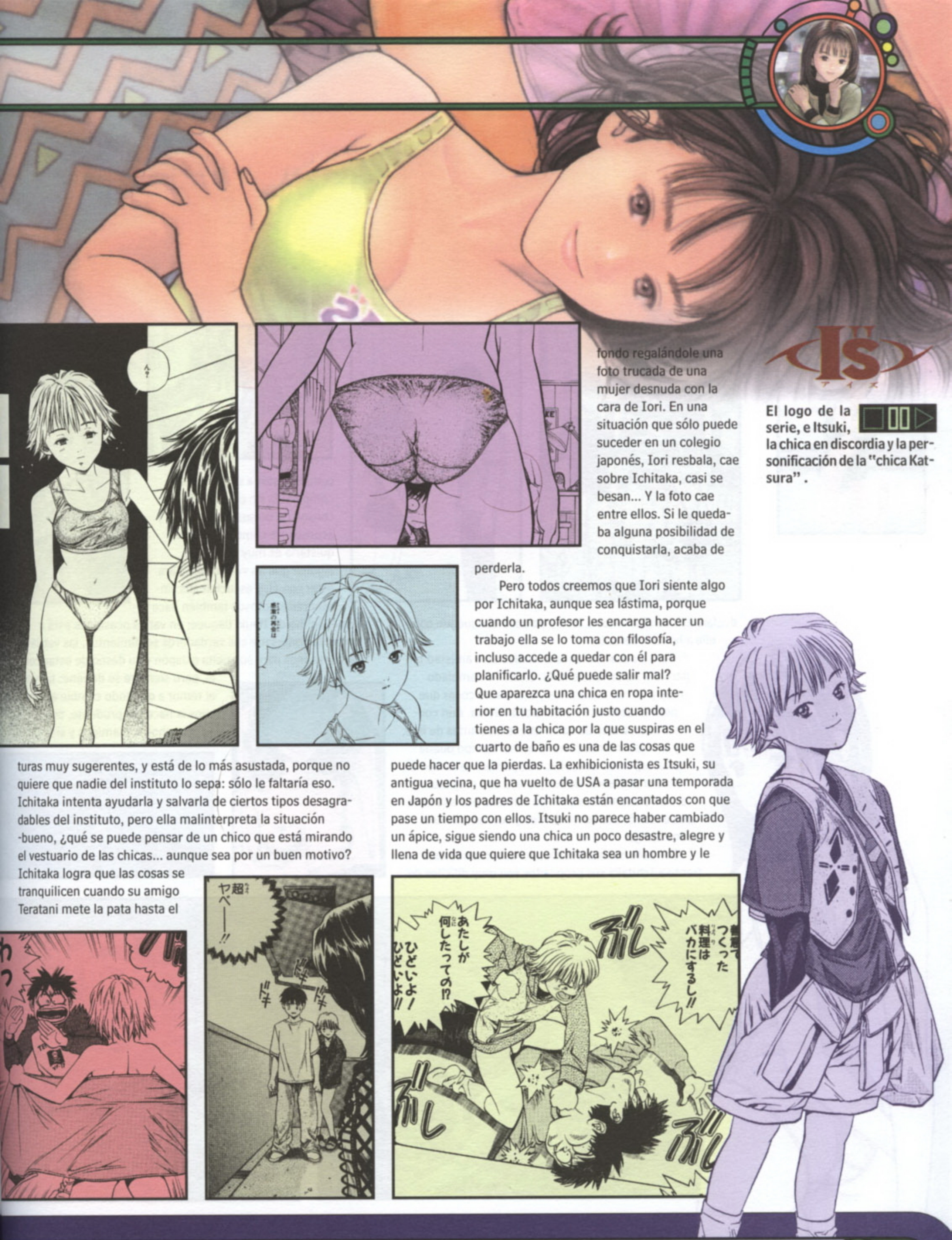
Iori es dulce, tímida y con propensión a colocarse en posturitas de lo más sugerentes. Abajo, algunos sueños del protagonista...

estudiantil, pero con su habilidad para dibujar el cuerpo femenino como nadie y una curiosa trama llena de enredos y situaciones comprometidas, *I"s* sigue siendo todo un éxito en Japón.

Si hemos dicho que el planteamiento es diferente, no podemos decir lo mismo de los protagonistas. Emulando a su admirado Mitsuru Adachi, Katsura no parece tomarse muchas molestias en rediseñar sus personajes, ni física ni emocionalmente. El trío protagonista se parece tanto como el de *Video Girl Ai* o *DNA²*. El protagonista es Ichitaka Seto, un chico bastante normalillo con un problema recurrente: las mujeres. No logra que ninguna le haga caso, y su lista de rechazos lo tiene de lo más deprimido. Su amigo y confidente, Teratani, le dice que ya será menos, pero lo cierto es que Ichitaka sólo recuerda a una chica que no le hiciera daño: Itsuki, una vecina que tuvo que irse a Estados Unidos 4 años atrás.

El objeto de deseo de Ichitaka es, por el momento, la hermosa Iori Yoshizuki, miembro del grupo de teatro y la típica belleza japonesa, modosita y dulce. Naturalmente, tras su historial de rechazos, ni sueña con hablarle, pero un inesperado incidente los acerca.

Iori se ha dejado fotografiar para una revista que la ha mostrado en pos-

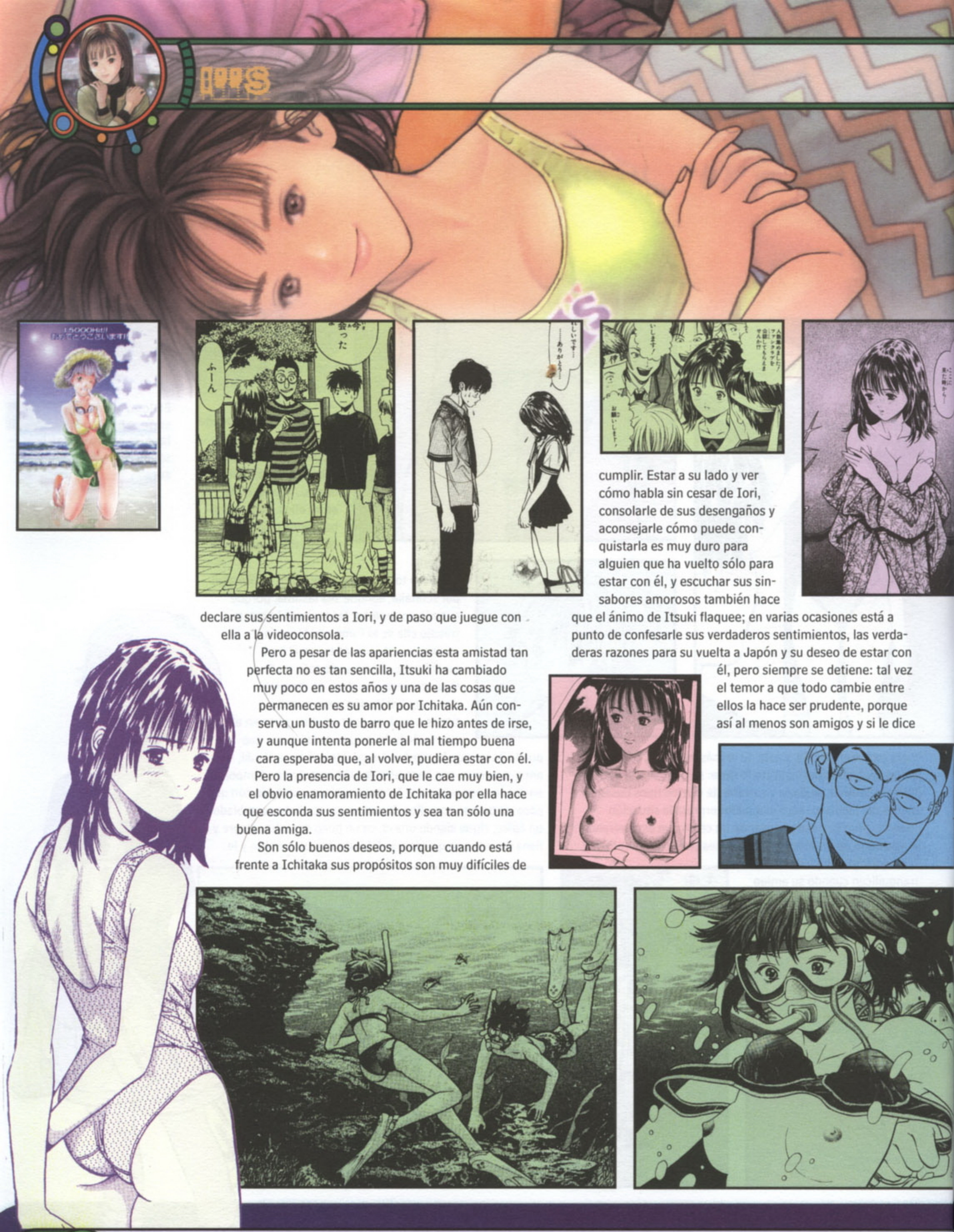


El logo de la serie, e Itsuki, la chica en discordia y la personificación de la "chica Katsura".

fondo regalándole una foto trucada de una mujer desnuda con la cara de Iori. En una situación que sólo puede suceder en un colegio japonés, Iori resbala, cae sobre Ichitaka, casi se besan... Y la foto cae entre ellos. Si le quedaba alguna posibilidad de conquistarla, acaba de perderla.

Pero todos creemos que Iori siente algo por Ichitaka, aunque sea lástima, porque cuando un profesor les encarga hacer un trabajo ella se lo toma con filosofía, incluso accede a quedar con él para planificarlo. ¿Qué puede salir mal? Que aparezca una chica en ropa interior en tu habitación justo cuando tienes a la chica por la que suspiras en el cuarto de baño es una de las cosas que puede hacer que la pierdas. La exhibicionista es Itsuki, su antigua vecina, que ha vuelto de USA a pasar una temporada en Japón y los padres de Ichitaka están encantados con que pase un tiempo con ellos. Itsuki no parece haber cambiado un ápice, sigue siendo una chica un poco desastre, alegre y llena de vida que quiere que Ichitaka sea un hombre y le

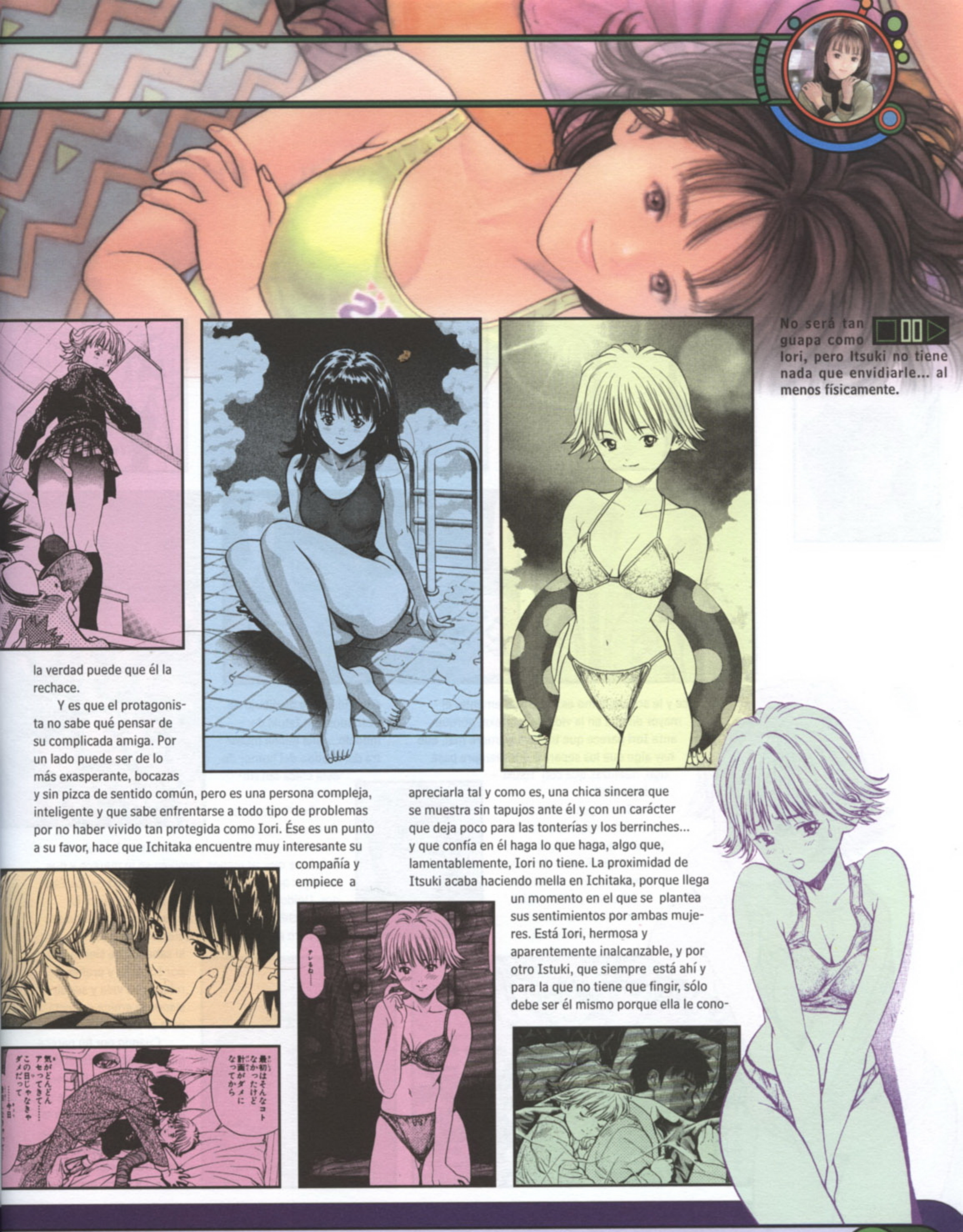
turas muy sugerentes, y está de lo más asustada, porque no quiere que nadie del instituto lo sepa: sólo le faltaría eso. Ichitaka intenta ayudarla y salvarla de ciertos tipos desagradables del instituto, pero ella malinterpreta la situación -bueno, ¿qué se puede pensar de un chico que está mirando el vestuario de las chicas... aunque sea por un buen motivo? Ichitaka logra que las cosas se tranquilicen cuando su amigo Teratani mete la pata hasta el



declare sus sentimientos a Iori, y de paso que juegue con ella a la videoconsola.

Pero a pesar de las apariencias esta amistad tan perfecta no es tan sencilla, Itsuki ha cambiado muy poco en estos años y una de las cosas que permanecen es su amor por Ichitaka. Aún conserva un busto de barro que le hizo antes de irse, y aunque intenta ponerle al mal tiempo buena cara esperaba que, al volver, pudiera estar con él. Pero la presencia de Iori, que le cae muy bien, y el obvio enamoramiento de Ichitaka por ella hace que esconda sus sentimientos y sea tan sólo una buena amiga.

Son sólo buenos deseos, porque cuando está frente a Ichitaka sus propósitos son muy difíciles de cumplir. Estar a su lado y ver cómo habla sin cesar de Iori, consolarle de sus desengaños y aconsejarle cómo puede conquistarla es muy duro para alguien que ha vuelto sólo para estar con él, y escuchar sus sinsabores amorosos también hace que el ánimo de Itsuki flaquee; en varias ocasiones está a punto de confesarle sus verdaderos sentimientos, las verdaderas razones para su vuelta a Japón y su deseo de estar con él, pero siempre se detiene: tal vez el temor a que todo cambie entre ellos la hace ser prudente, porque así al menos son amigos y si le dice



No será tan guapa como Iori, pero Itsuki no tiene nada que envidiarle... al menos físicamente.

la verdad puede que él la rechace.

Y es que el protagonista no sabe qué pensar de su complicada amiga. Por un lado puede ser de lo más exasperante, bocazas y sin pizca de sentido común, pero es una persona compleja, inteligente y que sabe enfrentarse a todo tipo de problemas por no haber vivido tan protegida como Iori. Ése es un punto a su favor, hace que Ichitaka encuentre muy interesante su compañía y empiece a apreciarla tal y como es, una chica sincera que se muestra sin tapujos ante él y con un carácter que deja poco para las tonterías y los berrinches... y que confía en él haga lo que haga, algo que, lamentablemente, Iori no tiene. La proximidad de Itsuki acaba haciendo mella en Ichitaka, porque llega un momento en el que se plantea sus sentimientos por ambas mujeres. Está Iori, hermosa y aparentemente inalcanzable, y por otro Istuki, que siempre está ahí y para la que no tiene que fingir, sólo debe ser él mismo porque ella le cono-

ce y le acepta como es. Es, posiblemente, el mayor dilema en la vida de Ichitaka, porque ante Iori parece que todo va siempre mal, que hay algo que los separa o que siempre pasa algo, mientras que con Itsuki todo es fácil.

Con el gusto de Katsura para el drama, no podían faltar escenas dramáticas como cierto incendio que destruye el apartamento de Istuki y todas sus pertenencias, un intento de violación a Iori y una divertida clase de dibujo de desnudos con Istuki de modelo... Una buena muestra del sentido del humor de esta chica tan tremenda.

Por fin Itsuki se da cuenta de que ya ha sufrido bastante, de que el amor de Ichitaka es para otra que, al menos, también se lo merece y que lo mejor que puede hacer es volver a casa –a los Estados Unidos-, y dejar de confundir a su amigo. El pobre Ichitaka ha llegado a creer que siente algo por ella, pero aunque eso fuera cierto parece ser que Itsuki sabe lo que siente Iori por Ichitaka y prefiere rehacer su vida y seguir siendo la amiga perfecta... para ambos.

Cuando por fin parece que Ichitaka ha decidido coger el toro por los cuernos y decirle a Iori que la ama, aparece la tercera en discordia, una chica llamada Izumi que conoce en la playa tras cortar con su novio. La chica está deso-

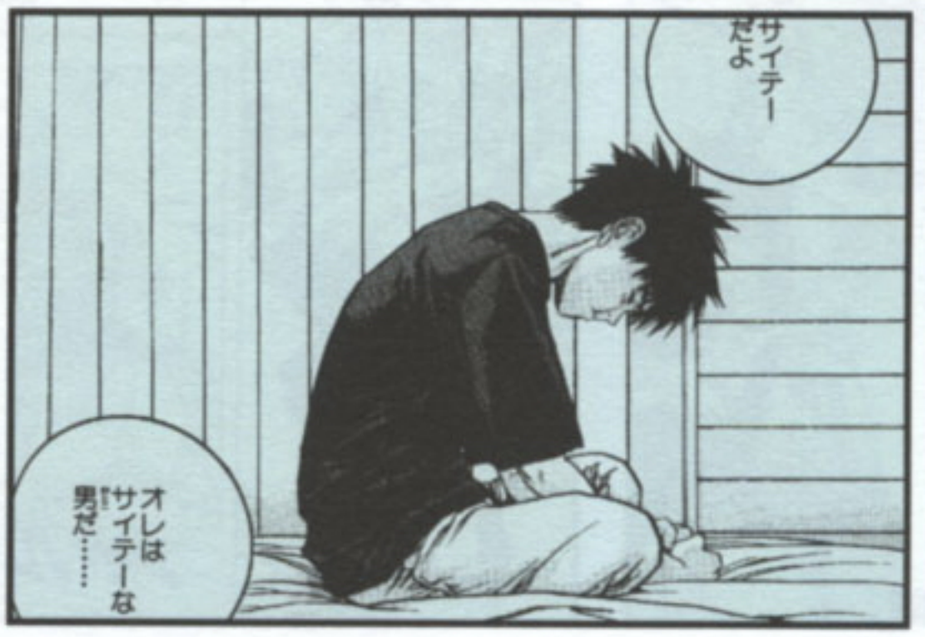
lada, lanza su anillo al mar e Ichitaka intenta recuperarlo. Izumi es una chica guapa, un poco cabeza de chorlito pero en el fondo no parece mala chica. Las complicaciones llegan cuando se matricula en su mismo instituto y empieza el plan de acoso y derribo de Ichitaka. La muy ladina primero le pregunta a Iori si le importa, por si salen juntos, pero ambos lo niegan y entonces el objetivo de su vida es meter a Ichitaka en un lío tras otro, primero con su exnovio, que quería matar a Ichitaka, y después en cientos de situaciones similares que hacen que el esperado romance entre Iori e Ichitaka parezca que no va a empezar nunca.

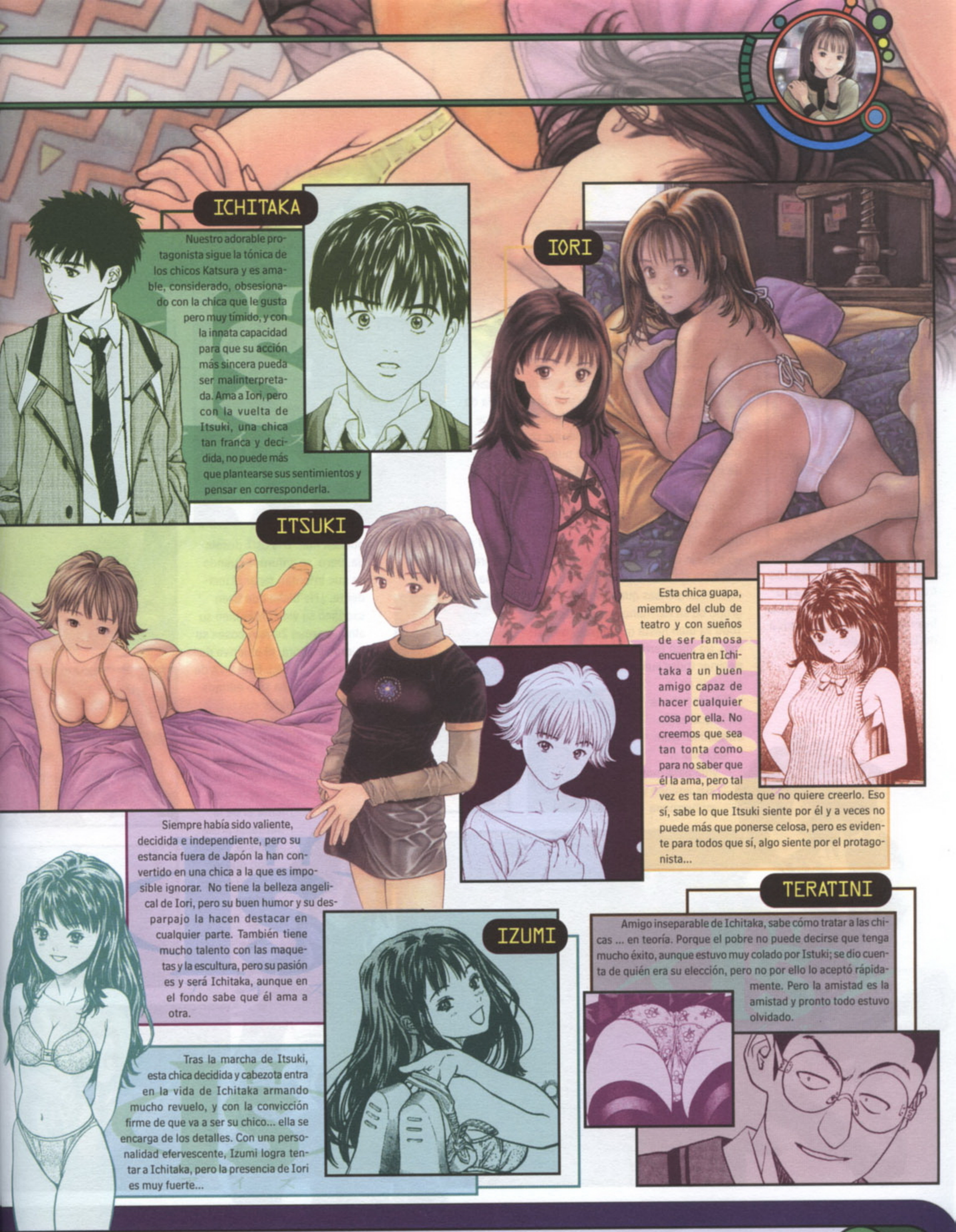
Interminables malentendidos, situaciones comprometidas a más no poder, posturitas muy eróticas y chicas para quitar el hipo son las bazas que Katsura imprime a esta obra. Ichitaka es un protagonista encantador, algo torpe y en esencia, muy similar a los lectores la revista *Shonen Jump*, donde se sigue publicando la serie. De las chicas, Iori es la más normalita, guapa, tímida y no muy lanzada pero tan dulce que todos están locos por ella, y tan crédula e ino-

cente que no es de extrañar que aún no haya pasado nada con Ichitaka y siga creyendo que él no la quiere o que no es de fiar. Istuki es la "chica Katsura", de profundos sentimientos y con una capacidad de sacrificio envidiable, dispuesta a salir de la escena para que su mejor amigo pueda estar con la chica que ama. Por lo demás, es un personaje muy simpático, muy alegre y que asegura todos los momentos de humor que quiera darle el autor. Tenemos a la otra chica, una versión más adulta y maliciosa de Nobuko, una *femme fatale* más directa y con menos escrúpulos, lo que la ayuda a intentar llevarse al huerto al protagonista y lo que se tercie, como engañar y meterse en su cama si con ello consigue lo que quiere. Su amor, esperamos.

Es una serie algo repetitiva, pero Katsura parece haber descubierto que si algo funciona debes explotarlo al máximo; sus intentos de variar de registro y de tema no parecen haber dado el resultado esperado, y con *I"s*, que como veis no es el colmo de la originalidad y es más de lo mismo, ha logrado el reconocimiento y el favor del público. Naturalmente su espléndido dibujo y sus minuciosas ilustraciones de tierna anatomía adolescente tienen parte de culpa en su resurgir en las listas de ventas, pero con sólo eso no se consigue un manga...

La respuesta del mercado español a la última entrega de Katsura ha sido mejor de lo esperado, y estamos seguros de que el público la seguirá hasta el final. Su popularidad propicia que se edite *Zetman* y demás obras del autor, cosa que está muy bien, pero todos sabemos que al cuestión se reduce a ¿logrará Ichitaka confesarle sus sentimientos a Iori... y ésta se los creerá? Esperemos que haya un *happy end*...




ICHITAKA
Nuestro adorable protagonista sigue la tónica de los chicos Katsura y es amable, considerado, obsesionado con la chica que le gusta pero muy tímido, y con la innata capacidad para que su acción más sincera pueda ser malinterpretada. Ama a Iori, pero con la vuelta de Itsuki, una chica tan franca y decidida, no puede más que plantearse sus sentimientos y pensar en corresponderla.
IORI
ITSUKI
Esta chica guapa, miembro del club de teatro y con sueños de ser famosa encuentra en Ichitaka a un buen amigo capaz de hacer cualquier cosa por ella. No creemos que sea tan tonta como para no saber que él la ama, pero tal vez es tan modesta que no quiere creerlo. Eso sí, sabe lo que Itsuki siente por él y a veces no puede más que ponerse celosa, pero es evidente para todos que sí, algo siente por el protagonista...
Siempre había sido valiente, decidida e independiente, pero su estancia fuera de Japón la han convertido en una chica a la que es imposible ignorar. No tiene la belleza angelical de Iori, pero su buen humor y su desparpajo la hacen destacar en cualquier parte. También tiene mucho talento con las maquetas y la escultura, pero su pasión es y será Ichitaka, aunque en el fondo sabe que él ama a otra.
IZUMI
Tras la marcha de Itsuki, esta chica decidida y cabezota entra en la vida de Ichitaka armando mucho revuelo, y con la convicción firme de que va a ser su chico... ella se encarga de los detalles. Con una personalidad efervescente, Izumi logra tentar a Ichitaka, pero la presencia de Iori es muy fuerte...
TERATINI
Amigo inseparable de Ichitaka, sabe cómo tratar a las chicas ... en teoría. Porque el pobre no puede decirse que tenga mucho éxito, aunque estuvo muy colado por Istuki; se dio cuenta de quién era su elección, pero no por ello lo aceptó rápidamente. Pero la amistad es la amistad y pronto todo estuvo olvidado.

La chica Katsura menos conocida es la protagonista de este anime que bueno.. no sigue la tónica de las series del autor.

IRIA

Hay varias facetas de Masakazu Katsura, y una de ellas es la de diseñador de personajes. Es evidente que lo que más le gusta de una serie es dibujar chicas, cuanto más guapas mejor, y más si se puede adornarlas de extravagantes y sugerentes modelitos.

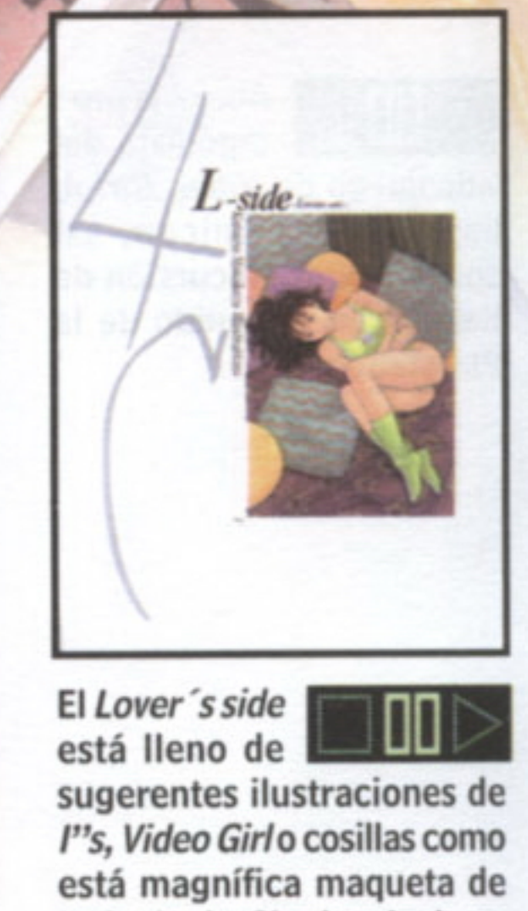
Iria entra, más o menos, en esta categoría, ya que se trata de un anime que cuenta con el diseño de personajes de Katsura. La cosa se queda ahí, todo hay que decirlo, pero la verdad es que hace un trabajo excelente creando a esta dura cazarecompensas.

Esta cinta está protagonizada por Iria, una aprendiz de cazarecompensas que se inicia con el grupo de su hermano mayor, Gren. Todo va bien hasta que topan con Zeiram, un alien terrible capaz de destruir todas sus armas y que los acorrala en la salida de la base en la que están atrapados. Gren sacrifica su vida para que sus amigos y su hermana puedan huir. Iria está desolada, pero se enfurece cuando ve que intentan tapar el incidente. ¿He dicho que Gren sacrificó su vida? Más bien su alma, porque Zeiram posee su cuerpo y ahora, el objetivo de Iria es vengarse... Esta OVA de seis capítulos ha sido editada en Estados Unidos con un considerable éxito, y aunque no se trata del trabajo más brillante del autor, lo que sí es cierto es que sus atractivos diseños, especialmente el de la hermosa protagonista, tienen algo que ver con su popularidad...

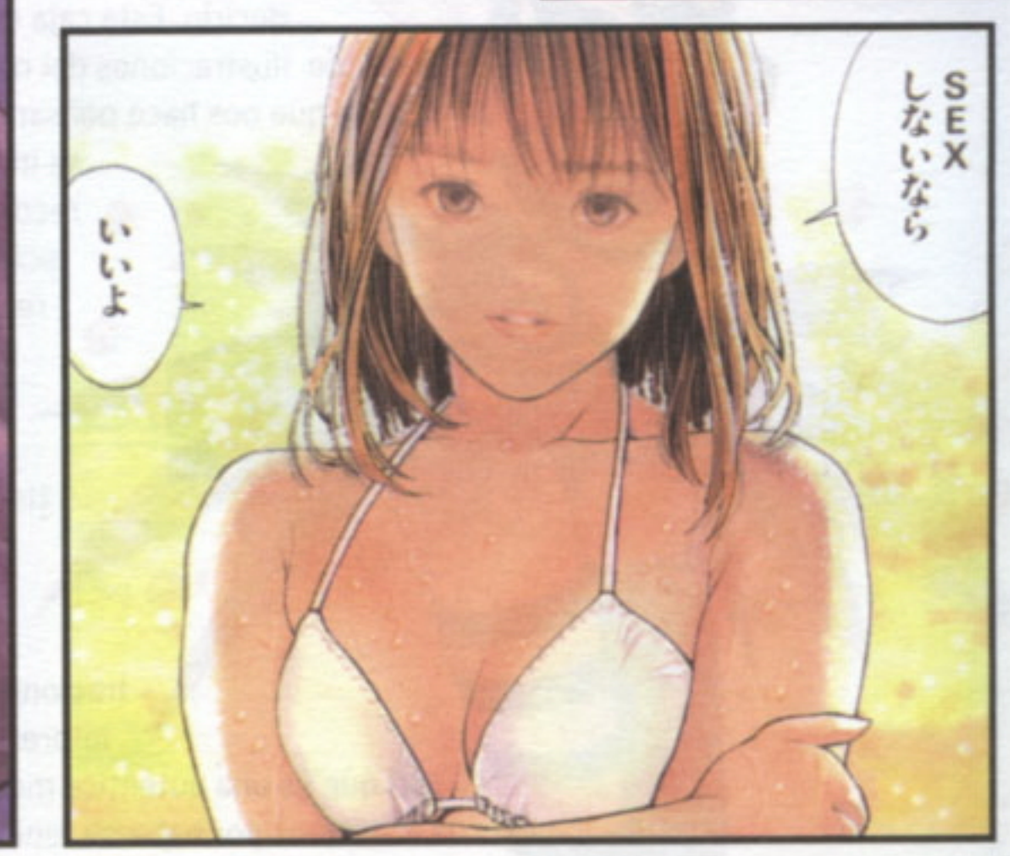
4C

Agosto de 1998 fue la fecha escogida para la aparición del primer libro de ilustraciones de Masakazu Katsura. Bien, lo cierto es que la fecha escogida había sido algo anterior, pero siguiendo una curiosa moda, antes de editar un libro de ilustraciones hay que hacer un pedido para ajustar la tirada y las expectativas se desbordaron tanto que dijeron que necesitaban más tiempo para satisfacer todos los pedidos y hacer un lanzamiento en condiciones. Y bueno, para los fans valió la pena.

Son tres libros en vez de uno. Uno de ellos, tal vez el más interesante, es el *L-Side, Lovers Side*, donde se recopilan multitud de ilustraciones primero de *I"s*, que es lo que está pegando fuerte, llenas de sugerentes posturitas de Iori e Itsuki, y a continuación, *Video Girl Ai*, con las nuevas y las antiguas portadas, algunas una verdadera delicia. Hay un mini-manga como mínimo curioso de una pareja en la playa, ella con un cuerpo que quita la respiración, y para finalizar una preciosa historia que ya fue recopilada en la edición de lujo de sus historias cortas que trata sobre una trapecista y un payaso del circo, que le regala un muñequito para que se acuerde de



El *Lover´s side* está lleno de sugerentes ilustraciones de *I"s, Video Girl* o cosillas como está magnífica maqueta de Iori o la de *Shadow Lady.*



Abajo, la protagonista del videojuego de *Video Girl Ai* para Super Famicon, así como la nueva incursión de Katsura en el mundo de la Playstation.

él y sea feliz.

R-Side, Heroes Side, es el volumen dedicado a sus "otras historias", como *Zetman* o *DNA2*. Empezamos con una ilustración tétrica y oscura de su último superhéroe, *Zetman*, que tiene algunas tribulaciones tipo Batman por injusticias sufridas en su infancia. Hay bastantes ilustraciones de *Wingman*, su primer héroe, seguidas de *DNA*, que para haber tenido cinco tomos no puede decirse que haya mucha ilustración... lástima. Completamos, cómo no, con *Shadow Lady*, su serie recurrente, y con ilustraciones varias, algunas para *Zetman*, otras para algunas de sus historias cortas, como *Woman in the man. Present from Lemon* o *Vander*. Para acabar, una interesante entrevista de la que ya hablamos en las primeras páginas de este libro. Para acabar, como cosa curiosa, incluye algunas colaboraciones que algunos de sus amigos, como una espectacular y simpática Shadow Lady obra de Akira Toriyama, o la Miku de Wingman por Takeshi Okazaki, autor de *Explorer woman Ray*, entre otros. Además, se incluyen algunas maquetas totalmente deliciosas.

El tercer volumen es algo así como un bonus, la primera historia de *Shadow Lady* inédita y especial de la que ya hemos hablamos en la que Katsura intenta darle una nueva vision a esta historia.

I"S BOX

Esta carísima maravilla es sólo para fans de *I"s* con bastante dinero, todo hay que decirlo. Esta caja de lujo contiene un nuevo libro de ilustraciones del mismo formato que los del *4C* –lo que nos hace pensar que en principio debería haberse incluido con ellos-, donde se recogen ilustraciones de *I"s* muy recientes, las aparecidas en la revista *Shonen Jump* y en las nuevas portadas del manga. Además, hay tres pins de la serie, uno de Iori, otro de Itsuki y otro con el logo de la serie, un set de postales inédito y diez nuevas fundas para tus tankoubons con nuevas ilustraciones. Y por si fuera poco, una impresionante maqueta pintada de Iori que es una auténtica monada y que seguro que consuela a sus fans por haberse tenido que gastar tanto dinero...

LOVE & DESTROY

Lo último de Katsura son los diseños para un videojuego para *Playstation* titulado *Love & Destroy*, un videojuego de simulación amorosa protagonizado por tres hermosas chicas llamadas Lulu, Bibi y Kiki que son salvadas por un chico de la destrucción. Este tipo de juegos suelen consistir en ligarse a las chicas, un género muy en boga en Japón, así que Katsura se ha subido al carro con estos preciosos diseños.

EN LA RED

No podría ser menos, este mangaka tan popular tiene cientos de páginas consagradas a su obra en diversos países como España, Francia o Italia, y ahora que la serie empieza a editarse en USA los americanos también empiezan a apreciar las excelencias de su trabajo. Lógicamente, hay más páginas dedicadas a *Video Girl Ai*, la serie que ha calado más hondo entre los aficionados, pero con un poco de paciencia es posible encontrar páginas d elo más interesantes...

Sobre Video Girl Ai

Vdeo Girl Shrine
http://www.viale.net/vgai.shtml

El título es bastante explicativo, se trata de una página en la que encontramos links a páginas tan interesantes como la de scripts de la OVA –la traducción de los diálogos-, videos de la serie para reproducir en tu ordenador, midis, y links a páginas escogidas. Está muy bien. En inglés, eso sí.

Video Girl Ai
http://www.geocities.com/ Tokyo/Springs/2741/

Una página completa con información diversa –el autor, la serie, etc.-, en italiano.

Video Girl Ai (otra)
http://www.viale.net/vgai.shtml

Es una página del más puro estilo, con imágenes coloreadas –muy bien, todo hay que decirlo-, galería de ilustraciones, traducción de manga...

The Video Girl Ai Hate Censorship Page
http://128.100.80.13/ dave/aicensor/aicensor.htm

Si habéis leído el artículo de *Video Girl Ai* habréis visto que hay censura... esta página recoge la más escandalosa, la de los tomos 3 y 5, con todas las imágenes que Katsura tuvo que retocar porque aparecía una video girl desnuda...

Gokuraku
http://users.animanga.com/vgai/

Con el nombre del famoso videoclub, esta página en español nos hace un repasillo a la vida y obra del autor, sus otras series, y demás información interesante.

Neo Gokuraku
http://perso.wanadoo.fr/videogirl/

No, no es la misma, sino una completa página francesa donde encontramos todo lo relacionado con el autor, sus otras obras, su bibliografía, todo lo que queríais saber. En francés, claro.

Sobre DNA2

Vermilion´s *DNA²* page
http://www.geocities.com/ Tokyo/1619/dna2.html

Una de las páginas de *DNA²* que vale realmente la pena, con imágenes, galería de personajes, etc.

A tribute to *DNA²*
http://users.aol.com/ hermstan/dna2/dna.htm

Para empezar, el opening de la serie, traducciones del manga, galería de personajes... Una página muy completa.

***DNA²* Image Gallery**
http://www.iwaynet.net/ ~karinaoi/gallery.html

Como el mismo nombre indica, esta página está llena de imágenes ordenadas según el personaje. En ella encontramos imágenes del manga pero también hay muchas capturas de la serie de televisión y algunos cells, las imágenes que se usaron para crear el anime.

DNA^2 manga translation page
http://dna.anime.ca/

Poca explicación necesitamos, se trata de una página dedicada a la traducción de este manga de Katsura.

DNA^2 homepage
http://www.iwaynet.net/~karinaoi/

Tenemos un resumen de la serie, una sección de links, de música, descripción de los personajes... No está mal.

DNA screen-captured images
http://members.xoom.com/chez_kiwi/

Pues eso, capturas de la serie de televisión en sus momentos más memorables, como el vómito de Junta, el opening y ending casi enterito, los personajes... No está mal pero las imágenes no tienen demasiada resolución.

Sobre I"s

I"S gallery
http://www.geocities.com/ Tokyo/Island/1443/

Con el nombre se dice todo, aquí tenemos una bonita página dedicada a las imágenes ás trayentes del nuevo manga de Katsura.

I"s (Aizu)
http://baka.k2r.net/anime/aizu/

Página con información sobre la serie de Katsura, con una excelente descripción de personajes y lo más interesantes, traducción de los tomos... pero sólo hasta el número 5.

I"s
http://www.arquired.es/users/karawapo/manga_i"s.htm

Una página en español dedicada, sobre todo, a las imágenes y que también incluye una sinopsis de la serie.

En General

Ultimate Animanga
http://the.animearchive.org/ index2.html

En esta página encontraréis un montón de imágenes ordenadas por serie y en la que, obviamente, podréis escoger entre *Video Girl*, *DNA^2*, *Shadow Lady*...

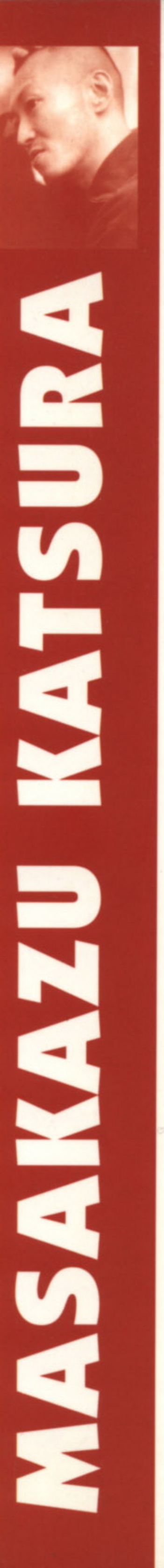
Masakazu Katsura Shrine
http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/2505/Shrine.html

Como el nombre indica, una página dedicada al autor donde encontramos traducciones de sus mangas, cosas curiosas de las series, secciones divertidas...

Manga Scripts
http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/2505/Script.html

Traducción al inglés de la entrevista a Katsura recogida en su libro *4C* y lo más interesante, traducción de sus mangas como *DNA^2* y sobre todo, la actualización de *I"s*, que en esta página casi está al día. Muy recomendable.

JUMP
Marlboro



La opinión general de los fans del manga, les gusten o no las obras de Katsura, es que este autor japonés compite con U-Jin a la hora de dibujar adolescentes guapas y sexys. Katsura suele vestirlas un poquito más, pero lo cierto es que ha basado su trabajo en unas protagonistas femeninas de lo más sugerentes y con unos atributos de lo más interesantes.
Pero sus obras no se basan sólo en chicas en posturitas salidas de una revista erótica: le gustan las historias de amor, los enredos amorosos, los malentendidos y en general, las historias de jóvenes adolescentes con sus problemas más o menos universales.
Pero si queréis saberlo todo sobre este autor, sus comienzos, sus primeras obras, éste es el libro ideal.